
REGALAMOS STAR WARS: KOTOR
XB
MAGAZINE
Número 17
Octubre de 2003
5 euros
10 PREVIEWS
PGR2
RAINBOW SIX 3
CRIMSON SKIES
VOODOO VINCE
AMPED 2
DANCING STAGE UNLEASHED
CLUB FOOTBALL
TONY HAWK´S UNDERGROUND
DYNASTY WARRIORS 4
XIII
AMNESIA LETAL
EN XBOX LIVE
13
REVIEWS
STAR WARS : KOTOR
COLIN MCRAE RALLY 4.0
CONFLICT: DESERT STORM 2
OUTLAW VOLLEYBALL
TOP SPIN
TIGER WOODS PGA TOUR 2004
OTOGI
BOUNTY HUNTER
ROLLING
DUNGEONS & DRAGONS
BUFFY CHAOS BLEEDS
FREESTYLE METAL X
ARX FATALIS
X03
EUROPA EN VERDE
mkm
PUBLICACIONES
00017
8 424094 003570

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng



FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.

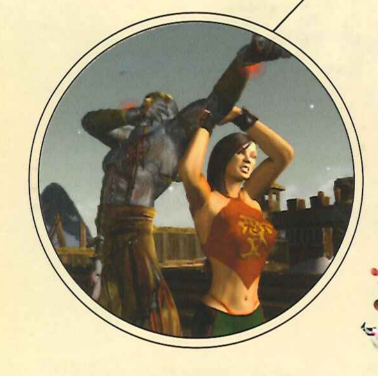


FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

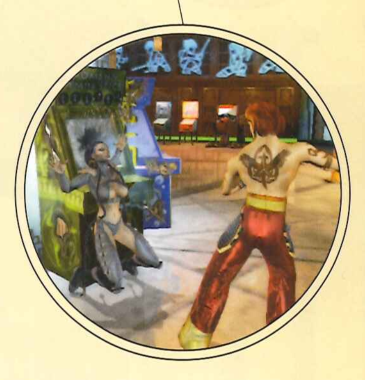


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.

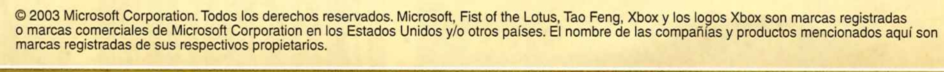






TOTALMENTE EN CASTELLANO







Nº 17. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
SirBruce, Jorge Núñez, Urashima, Jetulio Pencas, Xboxfever, Kikobox, Ozuteki, Antonio Gutiérrez, Manuel Patricio

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Vía Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 44 45

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

It´s raining games... ¡ALELUYA!

Tras la sequía veraniega en la que sólo la expectativa de los grandes juegos que teníamos a la vista nos aseguró que Xbox estaba viva, parece que la consola de Microsoft (nuestra consola predilecta) empieza a dar síntomas de recuperación. Quizá decir recuperación en este caso sea algo que se quede corto, porque ninguna otra plataforma se toma tan en serio la recta final del año para dejar las estanterías de las tiendas repletas de títulos tan deseables como Xbox.

Para empezar, los que ya están en la calle (cuando os llegue la revista habrá, seguro, alguno más) ya dicen bastante: "Star Wars. Los Caballeros de la Antigua República" el primer RPG "must have" exclusivo para Xbox, un título que ha conseguido puntuaciones increíbles en la prensa de todo el mundo y que a nuestro colaborador SirBruce le ha dejado totalmente alucinado; "Colin McRae Rally 04", el paradigma de juego de rallies, simplemente es él y ha vuelto con opciones que agradan a todo el mundo y una enorme calidad; "Top Spin", en palabras del reviewer Xboxfever "El mejor juego de tenis de la historia", y podemos asegurar que lo es; "Otogi" la joya de la corona nipona; o incluso, para los menos exigentes en niveles gráficos, pero que les apasionó la jugabilidad del primer título, "Conflict: Desert Storm 2". Prepárate para romper la hucha y haz una cosa... medita un poco antes de comprar compulsivamente pues nuestras previews hablan de títulos que llegarán antes de final de año y nada desperdiciables, títulos de la talla de XIII, Project Gotham Racing 2 (lo hemos probado online y es la mejor experiencia de conducción que hayamos tenido nunca), Rainbow Six 3 del que el próximo mes hablaremos muy a fondo y esperemos que con muchas sorpresas, Crimson Skies, Voodoo Vince, Amped 2, Dancing Stage Unleashed, Club Football, Tony Hawk´s Underground o Dynasty Warriors 4, entre otros muchos. Una locura de juegos que se completa con los geniales anuncios del X03 y un rumor que a primeras horas del evento parecía confirmarse: por fin Pro Evolution Soccer para Xbox y con Xbox Live. ¡Gracias Dios por el fútbol! ¡Por estas lágrimas! ¡Por PES!

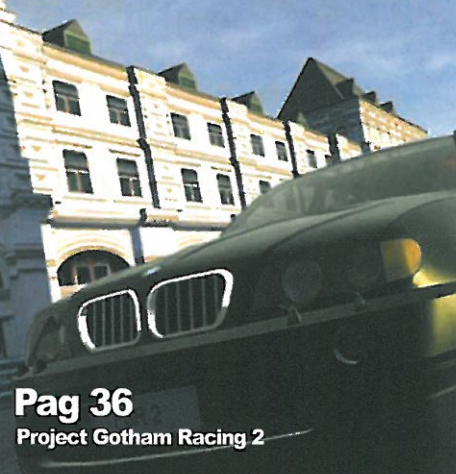
NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
Siempre exigiendo un poco más a todo el mundo. Debería parar y mirar que todo está yendo genial.	Sevillano de pro, el más veloz de nuestros colaboradores, vive entusiasmado con la gran consola de la X.	Entró a colaborar con XB Magazine y la revista ha ganado en calidad editorial. Un gran tipo de gran eficacia.
MALASCUERNAS	**SIRBRUCE**	**CARLOS CORCUERA**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Desde que regresó de LA tras el E3 2003 no es el mismo. Dice que vio la demo de HALO2 unas 20 veces...	Desde Zaragotham City ha aportado su granito de arena para construir este nuevo proyecto de XB.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

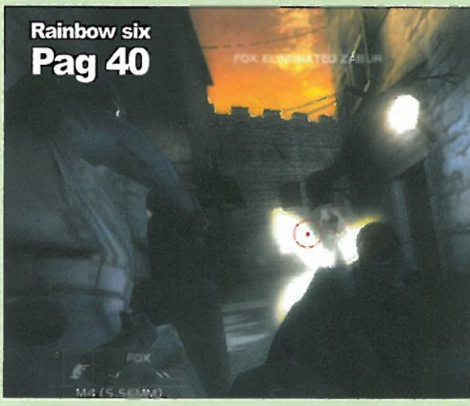
SUMARIO



PREVIEWS
Pag 28
XIII



Pag 36
Project Gotham Racing 2



Rainbow six
Pag 40



Pag 44
Crimson Skies





Pag 22
PERFECT DARK ZERO
WORK IN PROGRESS
Pag 20
El regreso del rey





REGALAMOS STAR WARS: KOTOR

XB MAGAZINE

Revista XB independie

Número 17
Octubre de 2003
5 euros

10 PREVIEWS

PGR2
RAINBOW SIX 3
CRIMSON SKIES
VOODOO VINCE
AMPED 2
DANCING STAGE UNLEASHED
CLUB FOOTBALL
TONY HAWK´S UNDERGROUND
DYNASTY WARRIORS 4

XIII
AMNESIA LETAL EN XBOX LIVE

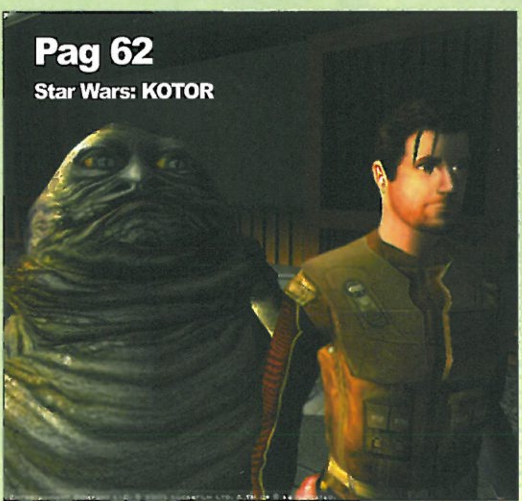
13 REVIEWS

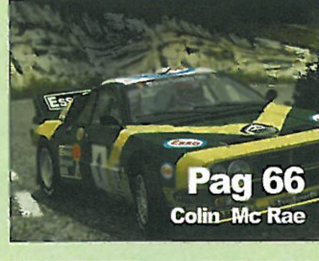
STAR WARS : KOTOR
COLIN MCRAE RALLY 4.0
CONFLICT: DESERT STORM 2
OUTLAW VOLLEYBALL
TOP SPIN
TIGER WOODS PGA TOUR 2004
OTOGI
BOUNTY HUNTER
ROLLING
DUNGEONS & DRAGONS
BUFFY CHAOS BLEEDS
FREESTYLE METAL X
ARX FATALIS

X03
EUROPA EN VERDE

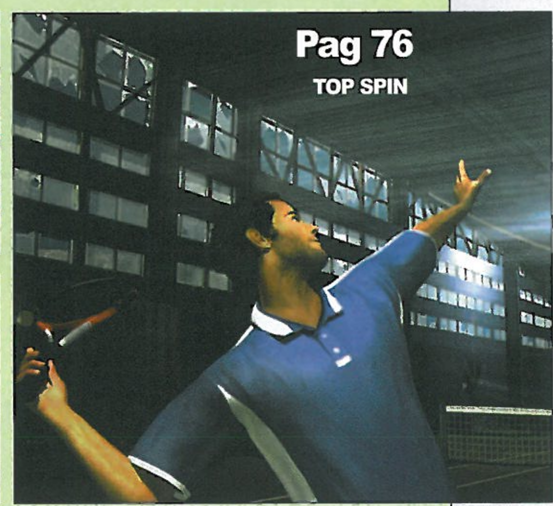
mkm PUBLICACIONES

8 424094 003570 00017


Pag 62
Star Wars: KOTOR


Pag 66
Colin Mc Rae


Conflict Desert Storm 2
Pag 70


Pag 76
TOP SPIN


XBOX

CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

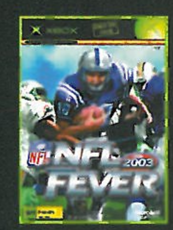
¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE





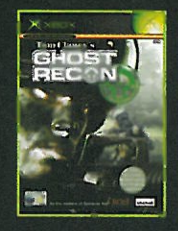








UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.









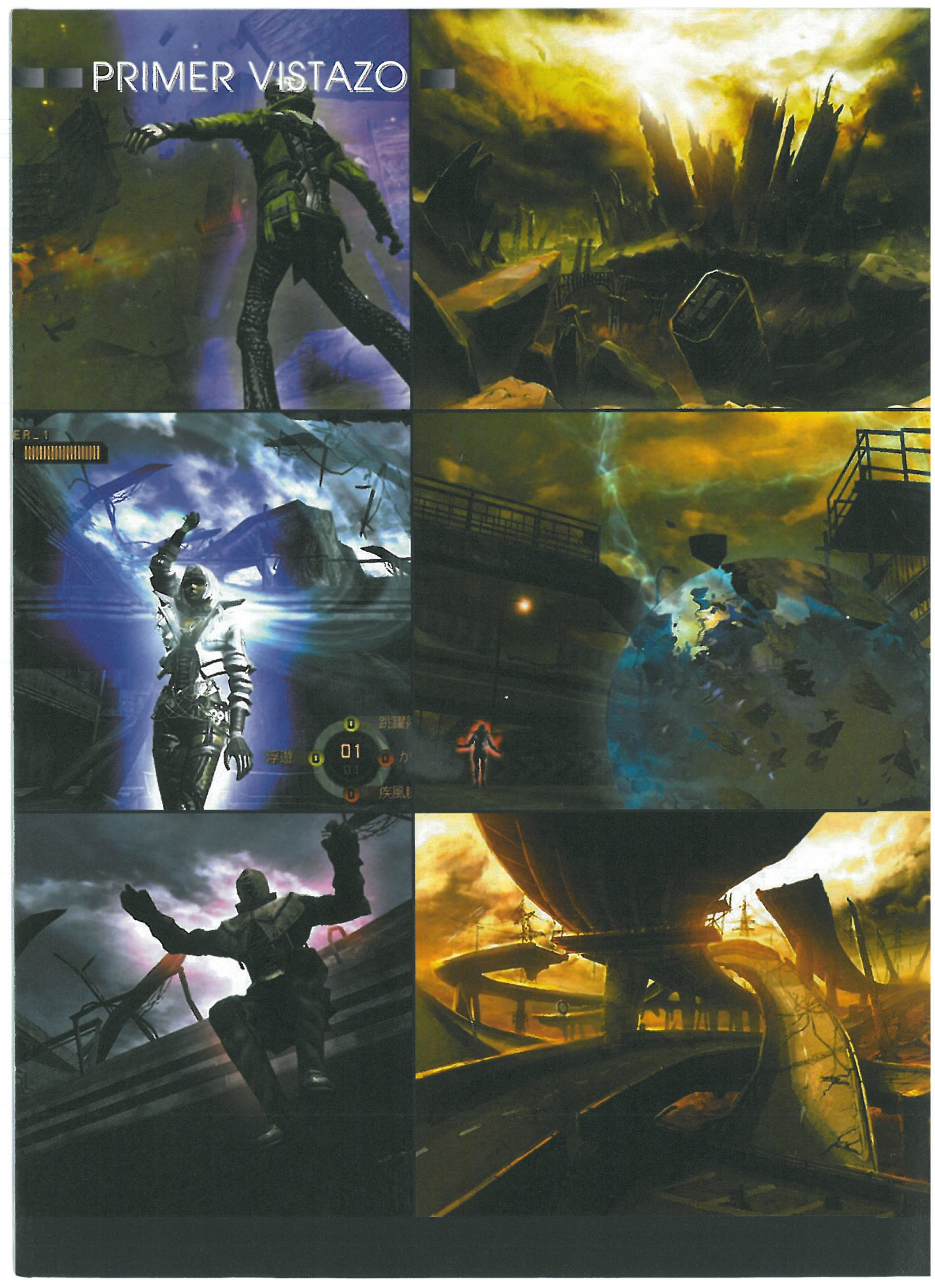


Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.




ER_1
浮遊
01
01

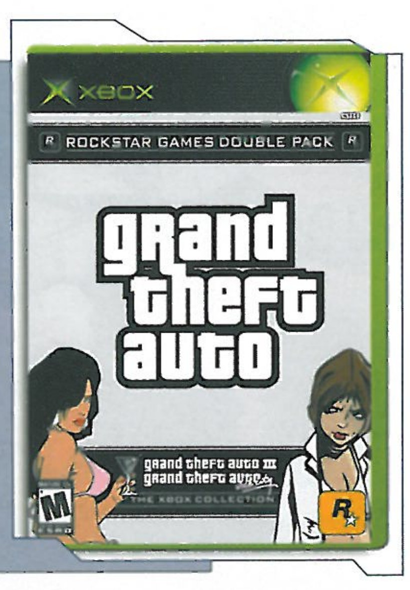


PHATOM DUST

El título sorpresa de Microsoft Japón lleva 16 meses en desarrollo de la mano de Yukio Futatsugi (Sega, Konami, Sony y Microsoft). Se trata de Phantom Dust un juego de acción con estilo similar al popular Devil May Cry de PS2, pero que se basa en la acción y la lucha en arenas incluyendo elementos de estrategia. Nos mete en la piel de un personaje superviviente amnésico que se despierta en un mundo postapocalíptico y empieza a luchar utilizando las habilidades sobrenaturales que descubre que puede controlar. Podremos ir configurando a nuestro personaje en una elección a través de hasta 300 características distintas, para desarrollar todos los poderes que se despliegan en pantalla con los gráficos que podemos ver en las imágenes y que nos han dejado absolutamente helados por su enorme calidad. Además, Phantom Dust incluirá modalidades de juego multijugador de hasta cuatro jugadores simultáneos bien a través de Xbox Live. La fecha prevista es a lo largo de 2004 y, como suele ocurrir con estos títulos tan singulares, primero en Japón.

GTA3 + VICE CITY EN NOVIEMBRE

Somos muchos los que nos mordemos las uñas y no de nervios, sino de envidia cuando vemos que en la consola de Sony llevan años disfrutando de una licencia del carisma y la calidad de Grand Theft Auto. Pero la envidia se acaba el próximo 4 de noviembre ya que la compañía Rockstar, desarrolladora de la licencia GTA ha confirmado que a partir de esa fecha, en Estados Unidos (ya veremos en el resto del mundo), se podrán adquirir las versiones de GTA3 y GTA: Vice City para Xbox. Aunque se llevaba anunciando durante meses, los problemas de Rockstar y Sony por las licencias de exclusividad han retrasado el lanzamiento de estos dos títulos que a buen seguro se convertirán en superventas en estas navidades también en Xbox gracias, entre otras cosas al precio de 49,99$. Por lo que se desprende de la información que suelta con cuentagotas la gente de Rockstar, el Grand Theft Auto de Xbox superará a cualquier otra versión de consola y será un port de las versiones de PC, con lo que la calidad del título estará asegurada... ¿podremos sintonizar nuestra propia banda sonora en Xbox? Quizá esto sea lo de menos cuando todavía no se sabe la fecha exacta de aparición del pack en España.



Creative Inspire GD580 el sonido más envolvente en Xbox

El sistema de altavoces Inspire GD580 5.1 de Creative proporciona una experiencia espectacular de sonido en Xbox. Es compatible con los formatos envolventes, como Dolby Digital, DTS y Dolby Pro Logic II, y su módulo decodificador incluye un ajuste del nivel del canal de salida individual, modos digital y analógico y efectos Pro Logic II. Los cinco satélites ofrecen una acción asombrosa, mientras que el potente subwoofer de madera produce unos magníficos graves profundos que intensifican el placer de escuchar las películas de DVD y los juegos de Xbox. Y su precio es de 199 euros.

Otras características

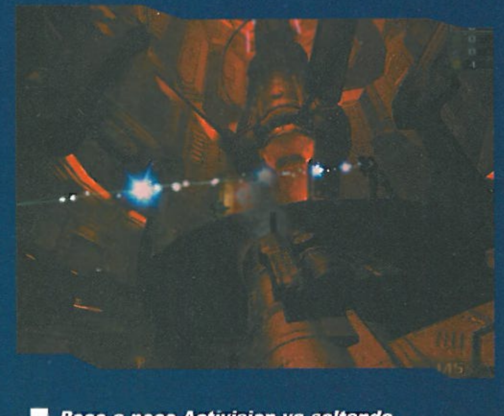
- Conectividad polivalente que incluye entradas estéreo ópticas, coaxiales y analógicas para reproductores de DVD, consolas de juego y otros dispositivos
- Decodificador de alto rendimiento con decodificación Dolby Digital, DTS y Dolby Pro Logic II incorporada
- Subwoofer reforzado de madera con orificios para la reproducción sólida de graves
- La función CMSS puede mezclar entradas de 2 canales para lograr sonido envolvente 5.1
- El diseño avanzado del controlador y los materiales de alta calidad garantizan un sonido detallado y nítido en todo el contenido
- Potencia de los satélites:6 vatios RMS por canal (5 canales)Potencia del subwoofer: 17 vatios RMS



Se trata de una de las mejores opciones de altavoces con sistema 5.1 y con un precio realmente atractivo.

VICARIOUS VISIONS PORTARÁ DOOM 3

Que Doom 3 es una de las joyas de la corona de Xbox para el principio de 2004 es algo que no se le escapa a nadie, lo que no se sabía hasta hace muy poco es quiénes se iban a encargar de convertir el juego de PC en uno de los mejores shooters para la consola de la X. Y los elegidos son Vicarious Visions. Por si alguien no conoce a esta desarrolladora, son expertos en el mundo portátil y es suyo, por ejemplo, el Tony Hawk´s Pro Skater de GameBoy, el Jet Set Radio para la portátil de Nintendo o Crash Bandicoot. Algunos se preguntarán si eso es todo lo que avala a Vicarious Visions, pero no es así ya que tienen experiencia contrastada en Xbox con juegos como Jedi Knight II: Jedi Outcast, o el más reciente Crash Nitro Kart. En cualquier caso son juegos pasables pero que no atesoran la calidad que le suponemos a Doom 3. El público espera con gran ansia el juego de Activision y una conversión pobre podría echar abajo el trabajo de muchos años en el desarrollo de este esperado título, aunque seguro que Activision activará sus filtros de calidad antes de sacar al mercado un juego que no atesore la suficiente calidad para llevar el nombre de Doom 3.



Poco a poco Activision va soltando capturas del Doom 3 de PC.

XBOX CLASSICS

MUST HAVE GAMES

¿Ya te has acabado el Splinter Cell? ¿Necesitas más emociones que una partida de MechAssault? ¿Quieres añadir a tu colección de juegos Xbox, algún título de los que no pueden faltar? Entonces, a que esperás a comprarte los clásicos de Xbox a un precio realmente interesante.

Dead or Alive 3
"El tercero título de esta mítica saga de lucha ha llegado a la perfección técnica."
-Xbox Magazine

Oddworld: Munch's Oddysee
"Técnicamente, el juego es simplemente asombroso. Toda una lección de buen hacer gráfico, sumado a los diálogos inteligentes y bien traducidos."
- El Correo

Project Gotham Racing
"El juego, espectacular donde los haya, con un equilibrio de luces muy bien hallado y el toque manager que lo hace original, alcanza su perfección en la repetición de las carreras..."
- El Periódico de Cataluña

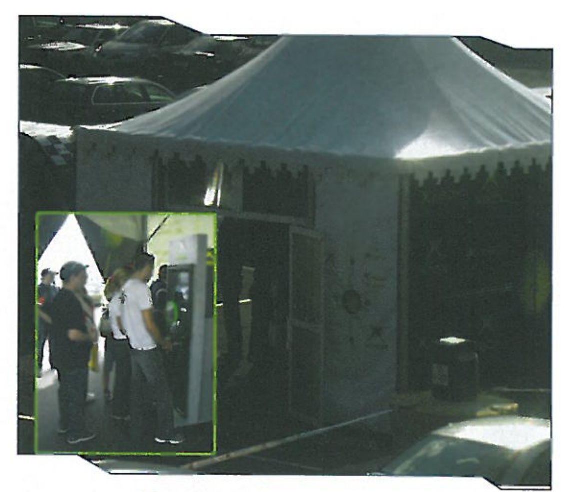
RalliSport Challenge
"Además de las pruebas de rally tradicionales, la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo de pruebas, lo que aporta una gran variedad de conjunto."
- SuperJuegos

Amped: Freestyle Snowboarding
"Parece que el snowboard está de moda. Los chicos de Xbox sacan un juego con buenos gráficos, centrado en la competición de estilo libre."
- Maxim Spain





www.xbox.com/es



El ganador de la carrera de GT también se llevó una Xbox a casa.

PROJECT GOTHAM RACING 2 EN VALENCIA

Los días 12, 13 y 14 de septiembre, Microsoft dio su pistoletazo de salida a su gran apuesta en lo que a juegos de velocidad se refiere presentando en el circuito Ricardo Tormo de Cheste (Valencia), Project Gotham Racing 2. Microsoft se preocupó de acondicionar dos carpas para probar las delicias del juego, y poder participar en un campeonato, en el que nuestro objetivo principal era la de conseguir los máximos kudos posibles en el circuito de Florencia. En un principio estaba previsto poder correr en el nuevo circuito de Barcelona incluido en el juego pero, por problemas de funcionamiento, no fue posible, dado que la versión que disponíamos era una beta.

Centrándonos más a fondo en PGR2, podemos decir que el juego supera con creces a su antecesor, a nivel grafico y de jugabilidad, traducido al castellano, y un detalle muy a tener en cuenta la opción de poder competir en Xbox Live, seguro que nos tendrá horas pegados a nuestra Xbox.

Ya sólo podemos esperar a que PGR2 esté en la calle, y dejar atrás a nuestros perseguidores.

XBOX LIVE 2.0

Todos los poseedores de Xbox Live verán como en estos días se actualiza su interfaz habitual por una nueva, se trata de Xbox Live 2.0 y se actualiza imperiosamente en el momento en que queramos usar Xbox Live.

Tras la descarga de las nuevas utilidades en el disco duro de la consola, podremos ver que ahora tendremos funciones del tipo Amigos, Chat de Voz, Gestión de Cuentas y todas las invitaciones a partidas y para aceptar a nuevos amigos mucho más al alcance de la vista, sin tener que navegar por los diferentes menús.

Entre las nuevas funciones, las salas de chat de voz permiten mayor velocidad a la hora de quedar con los amigos y crear partidas en los juegos que no tenían esta opción, aunque algunos usuarios se han quejado de que existe poca variedad de salas y no hay máscaras de voz disponibles para ocultar un poco nuestra identidad.

Lanzado el servicio y con éxito en la descarga por la mayoría de usuarios, los poseedores de una conexión de banda ancha a través de un router 3Com están teniendo muchas dificultades para actualizar su interfaz de Xbox sin que se haya hecho ningún tipo de comunicado oficial desde Xbox España.

Y como en la vida todo es renovarse o morir, la página web oficial de Xbox también ha cambiado de aires y ha modificado el diseño, así como la forma de ofrecer información desde la web que a partir de ahora se convertirá en un recurso de gran valor como creación de comunidad, pilar de la filosofía de Xbox.



XBOX LIVE sin cables

Una de las preocupaciones de todos aquellos que no entienden qué hacemos con unos cascos puestos gritando al televisor mientras sujetamos el mando de la consola fuertemente, es decir, de todos aquellos que no comprenden lo que es jugar a través de Xbox Live, es que haya un largo cable que conecta nuestra consola con el router que nos da acceso a internet de banda ancha. La solución existía, tan sólo se trataba de un punto de acceso inalámbrico para nuestra consola y a jugar sin cables.

El caso es que el coste que tenían las únicas soluciones posibles hasta el momento lo hacían poco menos que un lujo. Según las fotografías publicadas por diversos medios y la información que proviene de la Comisión Federal de Comunicaciones Norteamericana, el pasado 28 de agosto se aprobó la licencia a Microsoft para que se ponga a fabricar un dispositivo que podremos conectar directamente a la consola para acabar con los cables. Para los que les gusten los datos técnicos, se trata de un adaptador inalámbrico que suministra la compañía Atheros Communications (el modelo MN-740) con chip de 2,4 GHz y soporte del estándar 802.11b y el 802.11g. Muy pronto se empezará a comercializar en EEUU a un precio de 139,99 $.

Ya se han publicado fotografías de los prototipos que maneja Xbox.



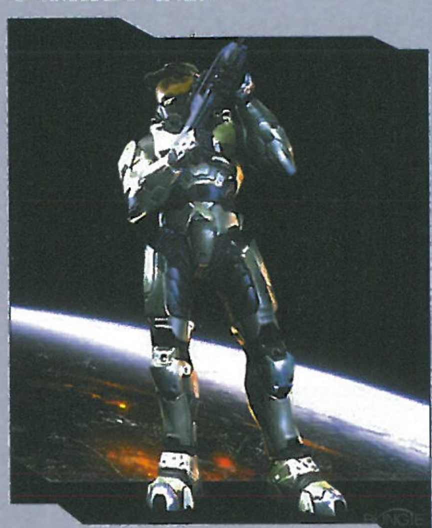
RUMOROLOGÍA PRE X03



PES 3 EN XBOX

A pocas horas del comienzo del X03, la redacción de XB Magazine se vio asaltada por una noticia... bueno rumor, pero era EL RUMOR. Una web francesa estaba capacitada para asegurar que Pro Evolution Soccer 3, Winning Eleven 7, estaría disponible en Xbox. Demasiado para ser real.

El rumor no se quedaba ahí, sino que hablaba de la posibilidad de que el título incluyese soporte para Xbox Live y que se confirmaría en el X03.



DEMO HALO 2

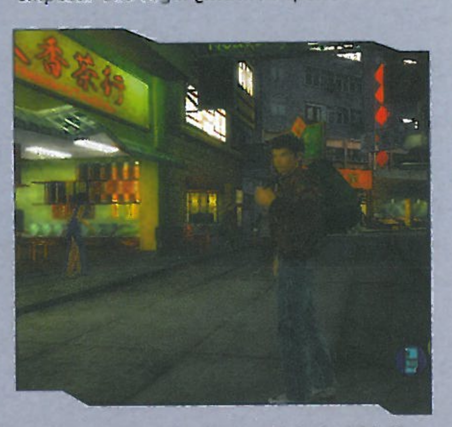
En relación al próximo lanzamiento de Bungie preparado para primavera de 2004, se ha especulado con tres posibilidades.

La primera dice que Microsoft pondrá a la venta la demo jugable del E3 a partir de noviembre. La segunda, todavía mejor hablaba de la posibilidad de que viniese incluida con el juego de próxima aparición Project Gotham Racing 2. La tercera, hablaba de que la demo del E3 ya está circulando por la red y es accesible desde hace semanas.



OLLIE KING: EL NUEVO JSRF

La gente de Smilebit ha colocado en lo más alto de su página web este nuevo lanzamiento. No pone sobre qué plataforma se desarrollará, pero los amantes de Xbox ya hablan de un sucesor para Jet Set Radio Future, pero esta vez sobre una tabla. Mejores gráficos y un nuevo nombre para empezar una saga. ¿Mucho suponer?

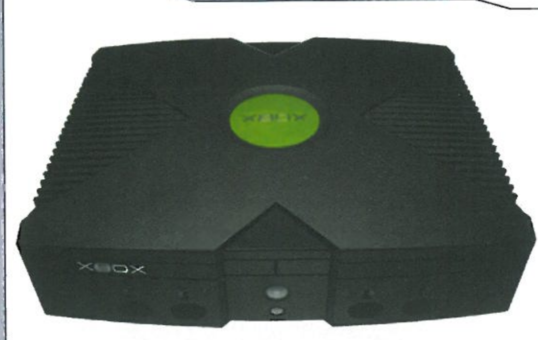


SHENMUE 3 EN NIZA Y TGS

La confluencia de dos eventos en el mundo de los videojuegos como son el X03 y el Tokyo Game Show (comenzaba el 26 de septiembre) podrían ser el escenario perfecto para el anuncio de la tercera parte de la saga de Shenmue. Algunos dan por hecho que las aventuras de Ryu continuarán en Xbox con su tercera parte.

XBOX 2.0

Dicen las malas lenguas que Bill Gates ya le ha puesto fecha a la próxima Xbox. Parece ser que en esta ocasión no quiere perder la carrera con Sony y Microsoft prevé lanzar la consola durante 2006, con el lanzamiento de la PS3.



XBOX A 149 EUROS

La aparición de packs es continua en el panorama de Xbox. En esta ocasión se habla de un pack que incluya 2 juegos y conexión a Xbox Live por poco menos de 200 euros. Además, también se habla de una posible bajada de precio de la consola a 149 euros a partir de octubre.



GPU R500

Aunque ni Microsoft, ni ATi quieren hablar de lo que están haciendo para la Xbox 2, algunos detalles se están yendo de la boca en diversos actos. Se especula ya con que la tecnología utilizada será la R500 y el chip será la próxima versión del DirectX API (probablemente se llamará DirectX 10). La velocidad de la VRAM puede que alcance los 1,6 MHz y llevaría hasta 512 Mb.





por Urashima

Tras un verano bastante soso, el panorama de Xbox en Japón, y en todo el mundo, se presenta interesante durante este septiembre, más que nada por el número de eventos que tienen lugar. Sin duda el más importante de cara al mercado nipón es la celebración del Tokyo Game Show, los días 26 al 28. Aunque las novedades anunciadas para Xbox son bastante escasas, sobretodo por parte de las principales third parties, estamos ansiosos por conocer más detalles de Magatama, o de la continuación de O.TO.GI, entre otros, así como de algún título sorpresa que se pueda anunciar. Tampoco tenemos que olvidar la presentación de OutRun 2 en el AM Show, que aunque no sea de Xbox propiamente dicho, corre en su hermana gemela, la placa Chihiro.

Y por último, y bastante más cerca, tenemos el X03 a mediados de mes, que en esta ocasión contará con la presencia de medios de todo el mundo, por lo que su repercusión puede afectar a todos los mercados. Hablaremos de todo ello en el siguiente número, por el momento hagamos un repaso a lo acontecido durante estas pasadas vacaciones.

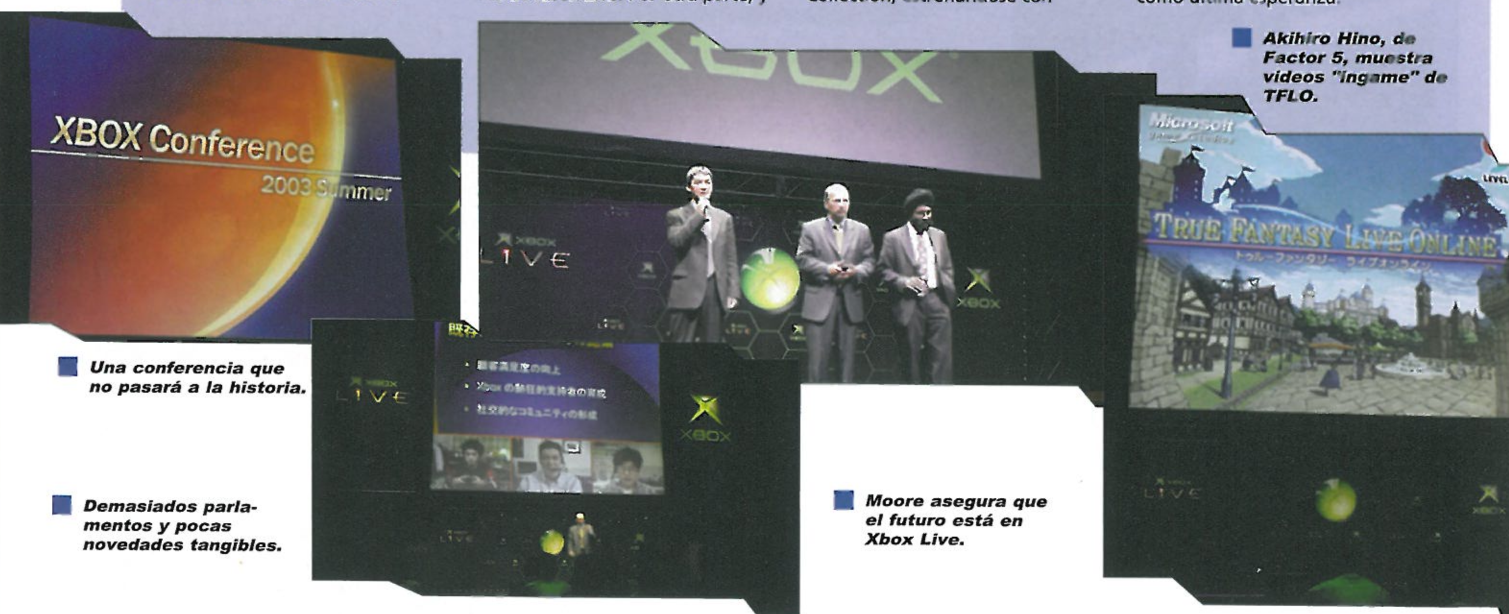
XBOX Conference Summer 2003. El futuro según Microsoft

Microsoft reunió a desarrolladores, analistas y miembros de la prensa especializada en su conferencia particular en la que anualmente comentan el estado de Xbox en Japón y sus planes de cara al futuro. Por desgracia no hubo apenas ningún anuncio destacable y los juegos mostrados eran de sobra conocidos por todos, aunque se pudo ver por primera vez una partida en movimiento de True Fantasy Live Online, así como el circuito de Yokohama en Project Gotham Racing 2.

El grueso de la conferencia corrió a cargo de Peter Moore, responsable de marketing y ventas en Japón y Europa, que haciendo uso de su capacidad dialéctica a la que nos tiene acostumbrados, analizó el mercado de Xbox a nivel mundial y reiteró su compromiso con el mercado nipón.

Según Moore, la piedra angular de cara al futuro de su consola en Japón reside en Xbox Live y para demostrarlo van a centrar todos sus esfuerzos en potenciar el servicio, que actualmente cuenta con la irrisoria cifra de 36.000 usuarios abonados.

Bajo el nuevo eslogan de "It's good to play together" ("Es bueno jugar juntos"), Microsoft pretende potenciar el aspecto social del juego online en todo el mundo. En el caso de Japón van a celebrarse distintos eventos como una serie de meetings a lo largo del año, bautizados como "Xbox Live Off Meetings" en los que los usuarios se podrán reunir con los compañeros que conozcan a través de Xbox Live. Por otra parte, y como viene siendo habitual, se seguirán celebrando distintos campeonatos, tanto de forma online como offline. Por último se anunció de forma oficial, tal y como os adelantábamos el mes pasado, el lanzamiento de la llamada "World Collection Series" o lo que es lo mismo, una forma rápida de traer los títulos más punteros de occidente al mercado nipón, algo que pedían a gritos los usuarios desde hace mucho tiempo, aunque ello implique conformarse con una localización mínima. Los primeros juegos que harán su aparición bajo este sello serán Inside Pitch, NFL Fever 2004, Outlaw Golf, Outlaw Volleyball, y Tao Feng, a un precio de 4800 yens (37 euros) Otra serie de juegos que hará su aparición será la Xbox Platinum Collection, estrenándose con Panzer Dragoon Orta y Crazy Taxi 3 al precio de 2800 yens (22 euros). Si algo sacamos en claro de esta conferencia es el hecho de que Microsoft sigue con el empeño de hacer las cosas a su manera, un claro ejemplo es la mencionada apuesta por el juego online, justo en un país en el que éste no tiene demasiado éxito y menos para potenciar el aspecto social. Y otro ejemplo, aunque no parezca muy trascendente, es el hecho de que casi la totalidad de la conferencia fue en inglés, ¿tanto cuesta adaptarse? Para terminar, se desmintió el rumor de la salida de una Xbox de tamaño reducido, parece ser que tendremos que esperar a Xbox2, aunque todavía existen rumores que hablan de un posible anuncio en el Tokyo Game Show, como última esperanza.



Akihiro Hino, de Factor 5, muestra videos "ingame" de TFLO.

Una conferencia que no pasará a la historia.

Demasiados parlamentos y pocas novedades tangibles.

Moore asegura que el futuro está en Xbox Live.

El diseño de personajes está muy cuidado.

El mejor juego del mes

Aunque no teníamos mucho donde elegir, finalmente nos decidimos por Bistro Cupid 2, el título de Success, que destaca por su particular y original mezcla de géneros, tal y como sucedía con su primera parte. En el papel de Deil, empezaremos nuestra andadura para alcanzar el status de gran chef, trabajando en un restaurante al salir de clase. El juego narra los acontecimientos a modo de dating simulator en el que deberemos elegir entre distintas opciones que afectarán a nuestra aventura y a la relación con las otras cocineras que conoceremos. Éstas trabajarán conjuntamente en nuestro restaurante, que deberemos crear y gestionar como si de un juego de estrategia se tratara, aunque algo limitado en opciones, obviamente. Por otra parte, deberemos aprender nuevas recetas que nos servirán tanto para atraer clientes como para hacer uso de ellas a modo de hechizos contra los distintos monstruos que encontraremos en el modo RPG, que a su vez, al ser derrotados, proporcionarán nuevos ingredientes para desarrollar más platos; sin duda una forma original de enlazar los distintos géneros. Por desgracia, el modo RPG, quizás el más interesante de todos, resulta algo escaso en cuanto a opciones y se hace bastante repetitivo, sin mencionar su puesta en escena, bastante primitiva. Si no tienes problemas con el idioma y disfrutaste de la primera parte, Bistro Cupid 2 no decepciona, de lo contrario, no deja de ser un simple juego curioso.

Una nueva receta para atraer clientes y matar monstruos.



Puntuaciones

Un repaso a las notas que han recibido los juegos más esperados:

Bistro Cupid 2: 7/7/7/7 - 28/40 (Famitsu), 7/8/6 – 7 (Dorimaga)

Sentou Yousei Yukikaze: 7/6/7/5 – 25/40 (Famitsu)

Midtown Madness 3: 7/7/7/8 – 29/40 (Famitsu)

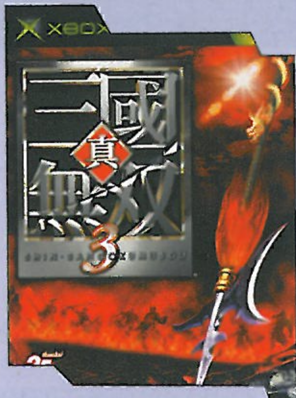
Circus Drive: 7/7/7/7 - 28/40 (Famitsu)

Hitman: Silent Assassin: 9/7/7/7 – 30/40 (Famitsu)

Lake Masters: Bass Fishing Game: 7/6/6/7 - 26/40 (Famitsu)

Bloody Roar extreme: 7/7/7/7 – 28/40 (Famitsu Xbox)

LANZAMIENTOS

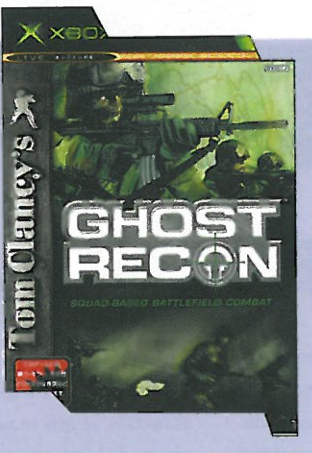


Shin Sangoku Musou 3 - (Koei): Conocido en occidente como Dynasty Warriors 4 (debido a una numeración distinta), esta cuarta entrega de la saga de Koei nos trae nuevas batallas en la China clásica, durante el periodo de los Tres Reinos. Se espera su salida para el 4 de septiembre.



Rent A Hero No. 1 (CoolNet Entertainment/Sega): Sega estrena su línea de "remakes" de títulos de Dreamcast para Xbox con este peculiar action-RPG en el que deberemos trabajar de superhéroe.

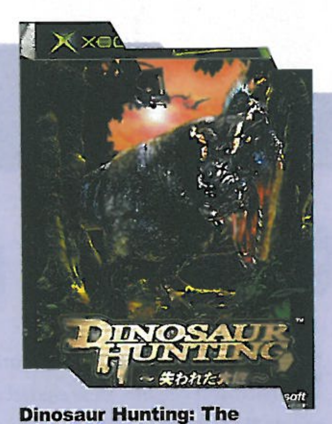
Se espera su salida para el 4 de septiembre.



Tom Clancy's GHOST RECON (Red Storm):

Con casi un año de retraso, llega este título de Ubi Soft a Japón, dispuesto a vender algún kit más de Xbox Live.

Se espera su salida para el 25 de septiembre.



Dinosaur Hunting: The Lost World (Scarab): Si todavía tenemos ganas de más dinosaurios tras el título de Capcom, Microsoft nos trae una action-adventure inspirada en la obra de Sir Arthur Conan Doyle, que nos trasladará a la selva del Amazonas, a principios del siglo pasado. Se espera su salida para el 18 de septiembre.



Una imagen de la Zona de Juegos que Micorsoft habilit para probar todos y cada uno de los ttulos que llegan esta temporada.

La rueda de prensa inaugural, el 16 por la noche, estuvo cargada de sorpresas, como esta incendiaria bienvenida.

La entrada al Palacio de Congresos de Niza, donde se celebraron todas las entrevistas y actos el da 17 por la maana.

X03 ES BUENO JUGAR JUNTOS

Los pasados días 16 y 17 de septiembre, Microsoft celebró en la ciudad mediterránea de Niza el X03, el tercer evento anual de Xbox Europa. La verdad es que era muy difícil superar el número y magnitud de las sorpresas que Microsoft reservó el año pasado para el X02 (recordamos que se desvelaron títulos nuevos como Sudeki, Kameo, etc... y se dió el notición de incorporar a los británicos de Rare al entramado de Microsoft Game Studios), por todo ello la velada del día 16 estuvo un poco descafeinada. Pocas sorpresas en general y grandes ausencias.

Fiesta playera

Por eso vamos a comenzar aludiendo a las ausencias, ya que hubo muchos juegos de los que no se habló. No hubo ninguna referencia a Doom 3, a Half Life 2 o a Counter Strike, tres de los títulos más esperados por todos los aficionados (afortunadamente si se pudo jugar a Counter Strike en la zona de juegos). Aunque sí se proyecto un vídeo protagonizado por los chicos de Bungie en los que contaban aspectos de Halo 2, este juego estuvo demasiado ausente en la feria, donde sólo se pudieron ver algunos cortes del famoso vídeo del E3.

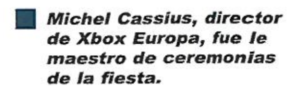
Pero sí que hubo momentos para resaltar en la fiesta de presentación del X03 que, por cierto, se celebraba en una apartada playa de Niza con luna llena, antorchas en la orilla, barriles repletos de hielo y botellas de cerveza por todas partes y comida en cada esquina. Estas sorpresas y anuncios que despertaron los gritos delpúblico asistente fueron protagonizados por Michael Cassius, el jefe máximo de Xbox Europa, y Ed Fries, coordinador de Microsoft Game Studios. Ellos fueron los encargados de anunciar el eslogan del evento: "It´s good to play together", y es que Xbox Live centró casi todos los discursos.

Jay Wilbur, responsable de Epic Games, anunciando el acuerdo con Microsoft Games studios.

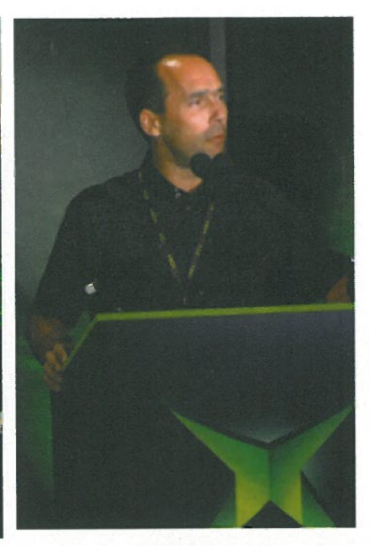


Una bonita estampa de la playa de Antibes, donde se celebr la fiesta de presentacin del X03.





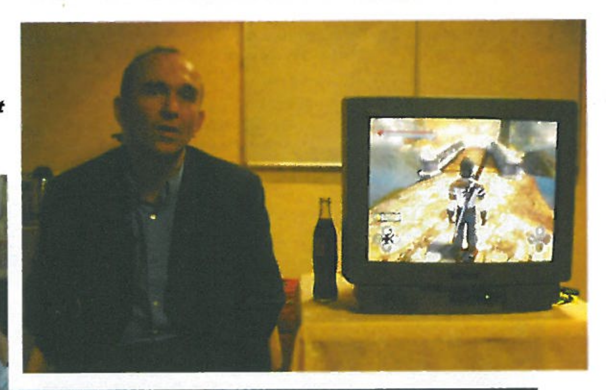
Michel Cassius, director de Xbox Europa, fue le maestro de ceremonias de la fiesta.



Tomonobu Itagaki nos mostr las maravillas de Ninja Gaiden.

X03

Peter Molyneux, en un momento de la presentacin de Fable.



Dos componentes de Digitall Illusion nos ensearon RalliSport Challenge 2 en directo.



La bebida, la comida y la brisa nocturna del mar, nos acompaaron toda la noche de fiesta.

En todos ellos alabaron el Nuevo sistema Xbox Live 2.0, sus futuras opciones (que alcanzarán a los dispositivos móviles) y anunciaron que Xbox Live llegará en un par de meses a seis nuevos países de Europa (Austria, Dinamarca, Finlandia, Irlanda, Noruega y Suiza).

Queda claro con ello, que Xbox sigue pensando que el juego online es el futuro y siguen apostando muy fuerte por ello.

Como ya hemos dicho que Halo 2, Doom III, Half Life 2 o Counter Strike quedaron en el olvido en aquella bonita noche, los protagonistas fueron gente como Peter Molyneux, que enseñó una demo de Fable en movimiento, e Yves Guillemot (de Ubi Soft), que mostró orgulloso las bonanzas de Rainbow Six 3, de Splinter Cell Pandora's Tomorrow y Ghost Recon Island Thunder. Aunque también se habló, y mucho, del Ninja Gaiden de Tecmo, con saludo de Itagaki incluído, y de un nuevo título de Namco, un juego de acción llamado Breakdown.

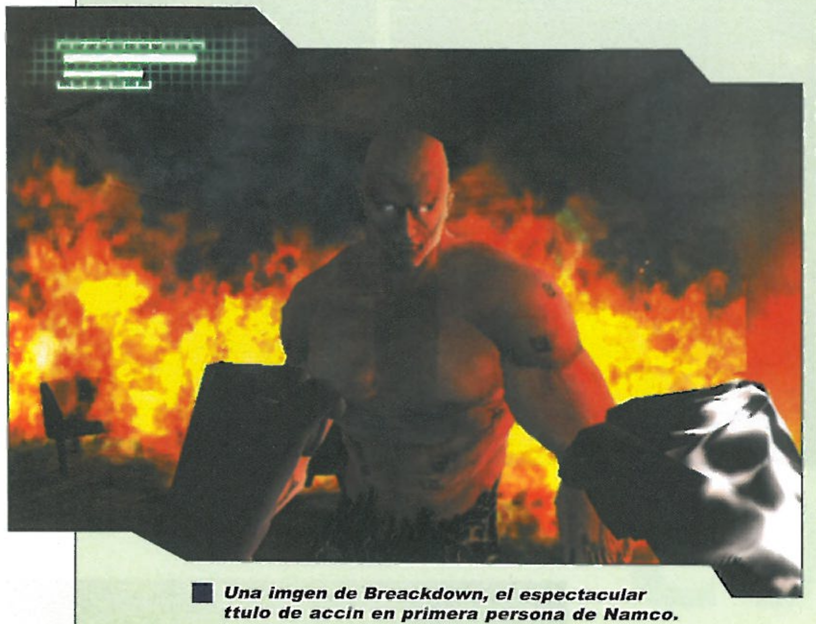
La mayor sorpresa de la noche, por ser la única, fue un nuevo fichaje de Microsoft para su ya amplio catálogo de desarrolladores 'first party'. Epic Games, los creadores de la famosa saga Unreal, ha fichado por Xbox. Así, Jay Wilbur, presidente de Epic Games, subió a la palestra y habló de lo maravilloso de Xbox y de lo contentos que estaban de "asegurarse el trabajo" unos cuantos años al lado de la mejor plataforma del mercado.

También mostraron un vídeo con unas secuencias extraordinarias de pruebas 3D, que parecían anunciar un futuro juego de acción exclusivo. Ya veremos

La noche del 16, acabó con mucha más cerveza, mucha comida, muchos juegos de Xbox y concierto a cargo de Dj Daddy, ex componente de Massive Attack.

X03

NOVEDADES X03



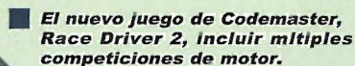
Una imgen de Breackdown, el espectacular ttulo de accin en primera persona de Namco.



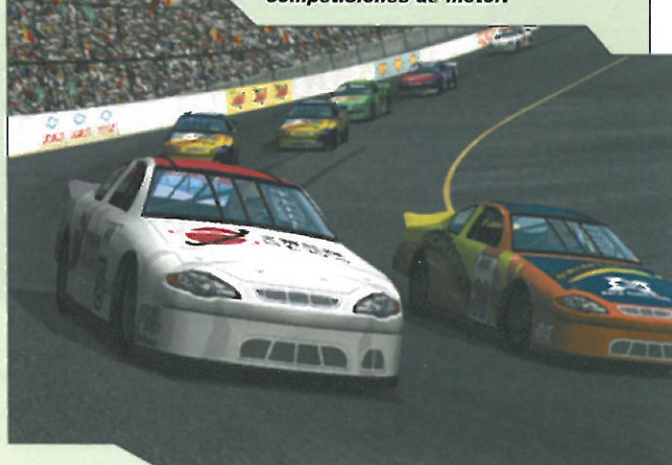
En Breackdown, las luchas cuerpo a cuerpo en primera persona son as de reales.

Race Driver 2 ser exclusivo de Xbox y tendr este excelente aspecto.





El nuevo juego de Codemaster, Race Driver 2, incluir mltiples competiciones de motor.



RalliSport Challenge 2
La larga y dura sesión de trabajo del día 17 en el palacio de congresos de Niza, la inauguramos con una pequeña sesión junto con algunos componentes de Digitall Illusion, que nos mostraron algunos niveles de RalliSport Challenge 2.

La secuela del genial título de rallies tiene una pinta extraordinaria y nos dejó con la boca abierta, ya que ha mejorado de manera espectacular sus gráficos, su física y sus modos de juego. Más de 40 coches para elegir y más de 90 trazados de todo el mundo para competir en un gran número de modos de juego.

Y, por encima de todas las novedades, la posibilidad de partidas Xbox Live, donde prodremos echar partidas con 16 jugadores y organizar campeonatos online con 32 usuarios diferentes.

Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator Otro de los juegos sorpresa del X02 es la última entrega de la famosa saga Toca Race Driver de Codemasters, que acorta el título y supone la segunda parte del Pro Race Driver que ya podernos disfrutar en nuestra consola. El juego será exclusivo para Xbox y permitirá competir en la mayor recopilación de deportes de motor realizada en un videojuego. Más de 30 campeonatos distintos que incluirán pruebas como GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DMT, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix o Classic Card Racing. Un gran número de novedades y opciones Xbox Live que llegarán en la primavera del año que viene. Sus desarrolladores nos dejaron probar una versión demasiado temprana del título, pero que nos dio muy buena impresión.

Breakdown
Namco desveló también en el X03 uno de los títulos sorpresa del año y nosotros tuvimos ocasión de probarlo junto con un grupo de sus creadores. Brackdown, que es un título exclusivo para Xbox, es un juego de acción en primera persona muy peculiar. Y es que este shooter lleva la cámara en primera persona hasta el límite. Nuestro personaje puede mirar hacia cualquier dirección y su vista seguirá todos sus movimientos (cuando nos agachamos a coger un arma, cuando nos golpean y nos caemos al suelo y quedamos mirando el techo o cuando nos agachamos sobre un water para vomitar). Así de crudo es el juego. Acción, aventura, lucha cyuerpo a cuerpo y muchas armas en un videojuego con geniales gráficos y una historia impactante.

Algunas imgenes de RalliSport Challenge 2, ms coches, mas circuitos, ms bonito y Xbox Live.



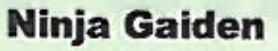
Momento de las preguntas y respuestas a Itagaki, sobre las maravillas de Ninja Gaiden.







El aspecto grfico y la jugabilidad que pudimos comprobar en Ninja Gaiden, nos dejaron boquiabiertos.





Otra bonita imagen de la joya de Namco, exclusiva para Xbox.

Juego del show X03 – Rainbow Six 3 (Ubisoft)
Juego con mejores prestaciones tcnicas – Ninja Gaiden (Tecmo)
Juego ms innovador – Fable (Lionhead.

Fable y BC

También tuvimos tiempo para charlar un rato con Peter Molyneux sobre el desarrollo de sus esperados Fable y BC. Del esperado juego de rol, Molyneux nos enseñó un nivel en movimiento, con un personaje genial deshaciéndose de una banda de maleantes que intentan atraparle. El aspecto gráfico del juego era extraordinario pero nos dimos cuenta de que los movimientos de los personajes todavía no estaban muy depurados. En cuanto a BC, parece que este título está mucho más avanzado, ya que pudimos ver a una completa tribu cazar, atacar en grupo, recolectar, construir edificios o nadar por los innumerables lagos del juego. Los gráficos de BC nos han sorprendido y su jugabilidad parece impresionante.

Ninja Gaiden

Tomonobu Itagaki, de Tecmo, tuvo un protagonismo merecido en esta edición, gracias a su título Ninja Gaiden, que mostró todas las maravillas que encierra. En una sesión multitudinaria, su creador mostró a decenas de entusiastas lo bueno que puede llegar a ser este título. Un juego de acción en tercera persona que, según el propio Itagaki, va a alejarse de los típicos beet´m up, ya que será un juego difícil donde el gran dominio de los combates y las habilidades de nuestro protagonista serán fundamentales para vivir la aventura. Gráficamente resulta increíble, con efectos y movimientos del personaje espectaculares. Además, en el juego se incluirán los tres títulos antiguos, íntegros, de la serie Ninja Gaiden de Tecmo.

Mucho juego

Pero además de todos estos títulos, muchas fueron las compañías que pasearon sus mejores títulos por el X03: Rainbow Six 3, Dead or Alive Online, Deus Ex: Invisible War, Full Spectrum Warrior, Starcraft®: Ghost, Steel Battalion – Line of Contact, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Dancing Stage Unleashed, Harry Potter: Quidditch Cup, Need For Speed Undergreound, Medal of Honor: Rising Sun, Auto Modellista, Dino Crisis 3, FIFA 2004, James Bond: Everything or Nothing, Sonic Heroes, Worms 3D...
Pero los ganadores del X03 de este año, premios que se otorgaron en la ceremonia de clausura, fueron los siguientes juegos:

Arcade en tercera persona con toques de aventura en el que lo importante es ser rápido con la espada a la hora de golpear

XB MAGAZINE **desarrolla:** EA Games **edita:** Electronics Arts **fecha:** Noviembre de 2003

Electronic Arts, todos sabemos quienes son. Una de las mayores compañías editoras de software del mundo con licencias que son auténticas rompe listas de ventas. Como de costumbre a finales de año, EA dará que hablar con varios títulos importantes.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY

Antonio Gutiérrez

En Navidades podremos ver en los cines como termina la aventura de Frodo y el Anillo, para entonces ya habremos podido disfrutar de este juego y seguir así el eslógan "see the movie, play the game".

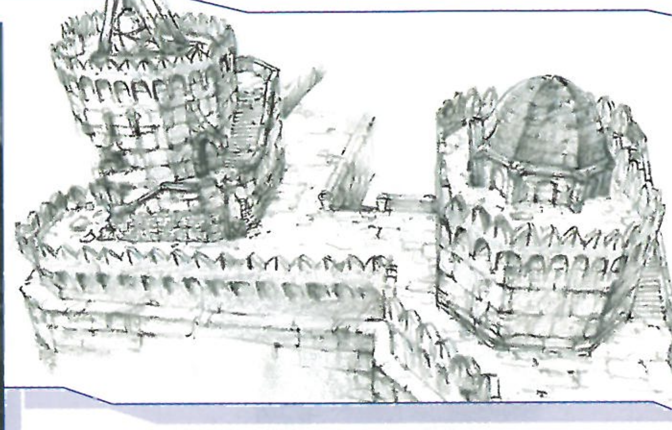
Durante el E3, allá por mayo, la gente de EA sólo enseñó la versión de PS2 del juego...quizá para evitar las odiosas comparaciones.



El Señor de los Anillos es sinónimo de grandes beneficios. Una de las franquicias más potentes que existen en la actualidad que en el cine ha llegado a ensombrecer a la mismísima StarWars. Hace aproximadamente algo más de un año que recibimos en el mundo de los videojuegos la onda de choque de La Comunidad del Anillo, en forma de juegos que aprovechaban el tirón de la película y de los jugadores ávidos por practicar la caza del orco con Aragorn o Legolas. Sin lugar a dudas las películas tienen el éxito que se merecen ya que cuentan con una gran historia, un gran director (más para unos que para otros), un buen reparto y muchos recursos. Es decir, un material que ya se preveía que era carne de cañón de taquillazos y merchandising. En lo que respecta a los videojuegos, lo que nos interesa de verdad, la historia de la franquicia ha seguido dos caminos distintos, identificados con sendos contratos de exclusividad para editar juegos sobre El Señor de los Anillos. El primero, firmado con Vivendi para basarse en la obra literaria de Tolkien, de resultado algo oscuro , se perdió en un querer y no poder y acabó en la más llana de las mediocridades por culpa del "virus de la licencia famosa": desarrollo rápido y con prisas, sin pulir el juego para apro-



Los entornos de esta tercera parte del título pueden ser espectaculares.



La gran cantidad de enemigos en pantalla puede recordar a juegos como Dynasty Warriors, pero quizá EA lo hace más repetitivo.



La utilización de la magia será fundamental para el avance en el juego.

Gandalf se convierte en protagonista de esta tercera entrega.

vechar el tirón mediático y tener las tiendas con copias suficientes en la fecha adecuada para atender la demanda segura. A pesar de este fiasco, esta línea de producción sigue adelante y pronto veremos más resultados que esperemos que sean más esperanzadores. El otro de esos contratos que fue estampado por Electronic Arts y New Line Cinema partía del aprovechamiento del material cinematográfico, del monstruo publicitario Película+Electronic Arts y sobre todo del look con el que el gran público identificaría a partir de entonces a los personajes de J.R.R. Tolkien.

Esta bomba, aseguraba poner "Las Dos Torres" en lo más alto de las listas de ventas fuera cual fuera su calidad real. Por suerte para nosotros finalmente el resultado fue más que correcto en Xbox, aunque sufriéramos un port de PS2 con poca inspiración.

Coincidiendo con el lanzamiento de la tercera y última entrega de las películas de Peter Jackson podremos jugar en Xbox con "El Retorno del Rey".

De nuevo es Electronic Arts quien se encargará de traerlo a nuestro país y podéis apostar a que traducido y doblado al castellano, con las voces del reparto original.

El juego en si mantendrá la mecánica de "Las dos Torres", un arcade en tercera persona, con tintes de aventura en el que lo importante es ser rápido con la espada y eliminar las oleadas de enemigos que encontremos en nuestro camino o mientras defendemos una posición.

A partir de ahí se esperan algunas novedades para esta entrega, como nuevos personajes controlables (Gandalf, Frodo......) que se unen al trío protagonista en la edición anterior. Aragorn, Gimli el enano y Legolas. Así como también se espera una mayor interacción con los escenarios (aunque seguramente esta interacción será anecdótica dentro de la mecánica general). Aunque todas estas novedades están muy bien a la hora de llenar la parte trasera de una carátula de lo que vamos a estar muy pendientes será del modo multijugador cooperativo. De funcionar bien y con hasta cuatro jugadores sería una razón por si mismo de tener el juego.

En cuanto a la ambientación se podría deducir por lo dicho hasta ahora, por si acaso tanto los escenarios como su orden de aparición en el juego son calcados a los de la película y las escenas de transición mismamente serán escenas de "El Retorno del Rey" intercaladas entre niveles y misiones. El último elemento a señalar es que esta vez el desarrollo está siendo simultáneo para las tres consolas de esta generación, de modo que con un poco de suerte en Xbox se verá una versión que haga justicia al diferente potencial técnico de cada máquina.

Ya sea un juego bueno o malo, "El Retorno del Rey" venderá bien. El multijugador puede ser una baza importante si se equilibra bien.





XB MAGAZINE **desarrolla:** Rareware **edita:** Microsoft Games Studios **fecha:** 2004

Rare: Sabre Wulf, GoldenEye, Banjo Kazooie, Donkey Kong Country, Killer Instict, Blast Corps, Conker, Perfect Dark.... Juegos magníficos por todas partes, eso significa Rare. Una suerte que ahora trabajen en exclusiva para Xbox.

Perfect DARK ZERO

Antonio Gutiérrez

Perfect Dark Zero es uno de esos juegos que levantan una expectación que pocas veces se trunca; pocos factores podrían estropearlo.

Hablar de Perfect Dark Zero obliga a hablar del culebrón Rare. Durante más de un año los rumores se sucedieron. Rareware, perteneciente en un 49% a Nintendo, había sido uno de los baluartes de la empresa japonesa durante la etapa de los 64bits. Por entonces se encargaron de alimentar de juegos imprescindibles el catálogo de N64. Y no se limitaron a un mismo género, sino algo más complicado que es realizar juegos de triple A, de tipos tan distintos como shooters, plataformas o juegos de carreras. Si hay talento, tiene que surgir, y los hermanos Stamper están sobrados en ese aspecto. Curiosamente, cuando el apoyo de los Stamper era más necesario, con el lanzamiento de Gamecube, los rumores de compra por parte de Microsoft no cesaban de surgir. En muchos sentidos, nadie se creía que una empresa fundamental para Nintendo se pudiera ir a la competencia. Así pasó mes tras mes, negándose una parte a comentar rumores y otros a negar cualquier conocimiento sobre el asunto. Hasta llegado Septiembre de 2002......y el X02 de Microsoft en Sevilla. Llegó el X02 y llegó Rare a Xbox en exclusiva. Lo que era tan improbable que parecía imposible, lo que nadie pensaba que podría pasar nunca, de lo que todos los usuarios de Nintendo se reían por lo ridículo que parecía......sucedió....y de que modo... Presentación por todo lo alto en un parque de atracciones, los hermanos Stamper con una camiseta de Xbox (como si de un equipo de fútbol se tratara) y un montaje de vídeo en el que quedaba claro que Rare se traía consigo todos sus personajes y licencias: Banjo, Conker, Perfect Dark........y tenía ya proyectos 100% nuevos en mente: Kameo. Lo realmente cierto es que el tema llevaba tiempo cociéndose y mientras tanto la punta del iceberg era Perfect Dark Zero. Fuera porque el carisma de Joanna Dark está fuera de toda duda o porque su siguiente aventura estaba marcada en rojo en el futuro catálogo de Gamecube,

Joanna ha sufrido cierta "transformación" para su debut en Xbox.

Perfect Dark era el juego que encabezaba todos los rumores de esta compra. Curiosamente, en la consola de los shooters en primera persona como es Xbox, el juego de Rare es de los que más promete (tras Halo2, por supuesto). Porque Rare no hay más que una y por el atractivo look de la nueva Joanna. Un personaje mucho más aniñado, alejándose de la sombra de Lara Croft y que podría presentarse con gráficos cel-shaded, que para que nos entendamos es la técnica usada en JetSetRadio Future. A pesar de que este nuevo aspecto provocó reacciones muy distintas, cuando uno se para a analizarlo, es una idea genial. Una estética adulta, similar a la que se vió en N64 provocaría que PDZ tuviera que competir con el resto de FPS que hay en Xbox. Y no es una cifra precisamente corta, ni en número ni calidad. Un look manga, en cel-shading, con un personaje carismático y de la factoría Rare tiene todas las papeletas de romper listas de ventas y no hundirse entre la abrumadora competencia. Sea como sea, Rare tiene toda nuestra confianza para obrar como crean oportuno, porque si algo ha hecho grande a Rare ha sido la innovación y diversión de sus juegos. Algo que nunca ha impedido el secretismo con el que llevan cada uno de sus proyectos. Cada imágen, logo o vídeo que salga a la luz está contado. De mucho en mucho y poco a poco veremos más cosas sobre Perfect Dark Zero, mientras tanto hay que conformarse con ver el nuevo look y maravillarse con la facilidad con que Rare crea personajes carismáticos casi sin esfuerzo. No está asegurado que el juego nos llegue en 2004, tampoco que se pase a unos gráficos cel-shaded ni siquiera está asegurado que mantengan a Joanna en una vista en primera persona, tal vez la tentación de convertirla en una Sam Fisher femenina sea demasiado grande.......De lo que si podemos estar seguros y poner la mano en el fuego es que será un gran juego e indispensable si tienes una Xbox.



La faceta de Live puede convertirse en el mejor reclamo de este juego, convirtiéndolo en heredero de Unreal Championship

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Tantalus Interactive* **edita:** *Atari* **fecha:** *Enero 2004*

El historial de Tantalus es algo así como una cocina bien abastecida. Hay de todo, desde juegos sosos a buenas conversiones. Estos australianos tienen tras de si algunas buenas referencias. Destacamos las conversiones de Wipeout y Wipeout 2097

UNREAL II: The Awakening

Antonio Gutiérrez

De la mano de Atari se prepara la conversión desde PC de un juego que fue todo expectación en compatibles y que puede dar mucha guerra en Xbox. Ve preparando el cuerpo para aniquilar extraterrestres (otra vez).

La pregunta es bien sencilla ¿Quien no conoce Unreal? Desde luego para todos los jugadores de Xbox no debe de ser algo ajeno, contando en su catálogo con Unreal Championship, uno de los cracks de Xbox Live. Eso si, la cifra de quienes conozcan el inicio de la saga será bastante menor. Unreal fue un juego que tal vez no revolucionara nada, pero aunaba ambientación, calidad técnica, trabajo artístico y a pesar de no contar con apartado multijugador: una gran diversión. Enamoró a propios y extraños de los FPS y caló hondo. La secuela de aquella primera parte, tardó bastante en aparecer en PC. Atari se ha dado cuenta de su error y en nuestras Xbox la línea de cable o ADSL echará humo en partidas a través de Live. Rectificar es de sabios y si es incorporando Live, mucho mejor. Pero la cosa no se para ahí, sino que también se anuncia un modo cooperativo a dos jugadores, algo que dentro de poco parece que será un estándar en el género. Las principales adaptaciones y que más tiempo están llevando al equipo se dirigen a mejorar el rendimiento del motor gráfico en Xbox y adaptar perfectamente el control. Lo primero está justificado siendo Unreal2 uno de los títulos más exigentes y caprichosos en cuanto a Hardware que han pasado por PC. Lo segundo, el control, no debería provocar ningún dolor de cabeza; Halo, Wolfenstein y otros más son ejemplos de como deberían hacerlo en Tantalus. En cuanto a la trama....sé que alguno se va a caer al suelo por la sorpresa...encarnas a un tipo duro que se enfrenta tanto a soldados enemigos como a alienígenas que tienen un perverso plan para despertar una antigua fuerza maligna.



por Jorge Núñez

GHOST RECON ISLAND THUNDER

Puntuación: 7

Este mes vamos a dedicarlo a la expansión que por fin nos ha llegado del famoso juego apadrinado por Tom Clancy. Para los que ya hayáis jugado a la versión original que salió hace ya bastantes meses, sabréis más o menos lo que os váis a encontrar. Se trata ni más ni menos de una expansión del título con el mismo nombre situada esta vez en Cuba, en el año 2009, poco después de la muerte de Fidel Castro. El juego se desarrolla a través de 8 nuevas misiones para un solo jugador, unidas a otras 12 realizadas exclusivamente para el modo multijugador, de las cuales 4 fueron elegidas hace un tiempo por los fans del título. Según vayamos descubriendo las misiones descubriremos variados entornos que nos situarán en el desierto, la jungla o en medio de una ciudad. Algo que desesperó a mucha gente en la anterior entrega del juego fue el excesivo lag que encontrábamos en cuanto se intentaban formar partidas de más de 4 jugadores. Esperemos que el problema se haya subsanado, o por lo menos lo hayan disminuido drásticamente, porque sino va a ser imposible organizar partidas de 16 jugadores a menos que tengamos un adsl de 2 mb, lo cual es bastante improbable por el momento.



Modos de juego

Hablando de los modos de juego a través del Live!, al igual que el resto del juego, se puede decir que es idéntico a su antecesor, pero para los que no sepan lo que nos ofrece esta expansión, vamos a hablar un poco de ellos:

-Deathmatch: es el clásico modo de juego que tienen todos los juegos de este estilo y consiste en ir todos contra todos hasta que alguien alcanza un límite de bajas prefijado.

- Misiones cooperativas: su propio nombre lo indica, se trata de intentar completar una misión sirviéndonos de la ayuda de nuestros amigos de la red.

- Juego por equipos: dentro de este modo, podremos elegir entre unas cuantas opciones disponibles según nuestras preferencias. Eso sí, aquí sólo podremos formas dos equipos, el Alfa y el Bravo.

Independientemente del modo de juego que elijamos, siempre vamos a tener a nuestra disposición opciones en las que podremos elegir (si creamos nosotros la partida) el número máximo de jugadores que queramos que entren, si la partida es pública o sólo para los que nosotros queramos, etc.



En este Ghost Recon, Ubisoft ha dedicado tiempo a conocer cuáles eran las pretensiones del público para ofrecérselas.

Cuidado en el LIVE!

A diferencia del Ghost Recon original, en este podremos descargarnos nuevas fases de forma gratuita una vez vayan saliendo. Por el momento ya están anunciadas 5 nuevas misiones para descargar en el modo de campaña de un jugador, aunque la fecha de salida no se ha dicho.

Seguramente a parte de estas nuevas misiones, periódicamente nos irán recompensando con nuevos escenarios multijugador o incluso alguna nueva misión para el modo campaña.



Opciones LIVE!

Descarga de contenido: Sí
Clasificación mundial: No
Búsqueda por idiomas: No
Nº de jugadores: Hasta 16



DESCARGAS

Este mes venimos con una noticia de una descarga que va a alegrar a la gran mayoría de los usuarios de Xbox, ya que por fin podemos hablar de nuevo del Spinter Cell. Esta vez toca el turno a una nueva misión llamada "Vselka", la cual contará con 2 niveles. El primero saldrá en Septiembre, y la segunda parte en Octubre. La nueva misión nos situará en el interior de un submarino nuclear. Por otro lado, hablando del Brute Force, tenemos dos nuevos niveles deathmatch y una nueva campaña. Uno de los nuevos niveles se llama "Prisoner's Lament", situado en un campo de internamiento en el Mar Caspio, para jugar en modo deathmatch por equipos. El segundo nivel se llamará "Cerulean".

Por último, la campaña llevará el nombre de "Lockjaw", en la que tendremos que investigar una señal que emite una base remota, y podrán jugar a ella un máximo de 3 jugadores simultáneos, tanto en la misma consola como usando el cable Link para unir varias consolas.



Sam Fisher vuelve con una nueva misión y así se alarga aún más la vida de Splinter Cell antes de la salida de su secuela.

XBOX LIVE NOW

El mundo de Xbox está en continua evolución y prueba de ello son las nuevas funciones que incorpora la web oficial en la cual podemos linkar nuestro gamertag en Xbox Live para así poder acceder a nuestra lista de amigos y tablas de puntuaciones desde la web, sin tener que conectar nuestra consola. Pero eso no es todo ya que el 29 de septiembre es la fecha que Microsoft ha fijado para el lanzamiento de la nueva versión de Xbox Live , que se ha dado en llamar Xbox Live NOW.

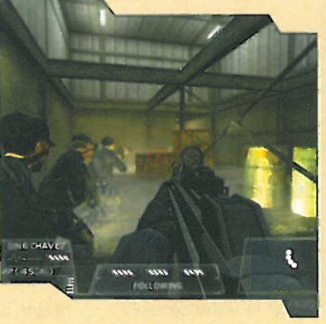
Así pues a partir de dicha fecha nos encontraremos con un nuevo diseño del dashboard y muchas funciones nuevas como un chat de voz con nuestros amigos (hasta 16 personas) , poder ver quien esta conectado sin tener que poner un juego o nuevas opciones de administración de nuestra cuenta de una manera más clara y directa.Y para todos aquellos que sigan prefiriendo el dashboard antiguo existe la posibilidad de seleccionar entre ambos. Aún no se ha confirmado si la promesa de recibir invitaciones y mensajes procedentes de Xbox Live en nuestro móvil o MSN messenger será llevada a cabo , pero es bastante probable que finalmente se incluya en esta actualización.



PRÓXIMAMENTE









- Unreal 2, The Awakening: después de disfrutar de Unreal Championship, parece que vamos a tener la segunda parte de este famoso juego, con sustanciales mejoras gráficas y esperemos que con los problemas de lag de su antecesor solucionados.

- Pro Race Driver 2 Live: otro título del cual podemos disfrutar en su versión "offline" para nuestra consola, va a tener disponible una nueva entrega con la que disfrutaremos de las delicias de Xbox Live!

- Rainbow Six 3: por si todavía no teníamos suficientes shooters, aquí nos llegará otra secuela de este famoso título apadrinado por Tom Clancy totalmente compatible con el juego online.

- Colin Mc Rae rally 4: esta vez se han decidido a poner Live a este juego de rallies, aunque no lo han hecho del todo, ya que no podremos competir online directamente, sino que cogeremos los mejores tiempos de etapa e intentaremos superarlos.

XIII

Uno de los cómics europeos más influyentes se convierte en un shooter

XB MAGAZINE **desarrolla:** Ubi Soft **edita:** Ubi Soft **fecha:** Noviembre-Diciembre 2003

Los estudios parisinos de Ubi Sot, encargados de la prestigiosa serie Rayman, han sido los encargados de desarrollar este first person shooter basado en los famosos cómics XIII.





XIII

por Jetulio

Después de casi dos años oyendo hablar de este título, por fin vamos a poder disfrutar de uno de los shooter más originales del año.

A pesar de su aun corta vida, Xbox debe ser la videoconsola con más shooter en su catálogo de la historia, por lo que a la hora de enfrentarnos a cualquier título de este género, y con precedentes como el omnipresente Halo y algunos otros títulos, tenemos que ser muy críticos. Pero la verdad es que, tras haber probado unas cuantas horas la beta de XIII que Ubi Soft nos facilitó hace unas semanas, tenemos que avanzar que nos encontramos ante uno de los grandes. No en vano, el juego salió del pasado ECTS con los premios de mejor juego de la feria y mejor juego de videoconsola bajo el brazo.

La primera vez que tuvimos noticias de XIII fue en el E3 del año 2002, cuando un único puesto mostraba sus imágenes en el stand de Ubi Soft y casi nadie le prestaba atención, ya que aquel año Rayman 3 y, sobre todo, Splinter Cell se llevaban todo el protagonismo. En aquel entonces nos pareció un título curioso, con un elegante aspecto gráfico utilizando la técnica de cel-shading, pero no llamó mucho más nuestra atención (aunque hicimos una breve referencia de él en el número de junio de 2002). Pero el trabajo meticuloso de los estudios de Ubi Soft en París, la gran apuesta por innovar en un género muy trillado y el gran acierto de intentar plasmar la ambientación y argumento de uno de los más prestigiosos cómics europeos de los últimos 20 años, han llevado a XIII a colocarse como uno de los shooters más esperados, y de ahí, a ocupar la portada de nuestra revista de este mes. Os contamos porque:

Páginas de un cómic

Primero tenemos que ponernos en situación, y para ello es obligado hablar de XIII, el cómic francés en el que está basado e inspirado este videojuego. Este cómic se editó por primera vez en el año 1984 y fue creado por el autor belga Jean Van Hamme. El cómic tiene una periodicidad anual y aun se publica hoy. La historia de esta exitosa serie de comics nos introduce en un presente algo alterado que transcurre desde el asesinato del presidente norteamericano John F. Kennedy. Todos estos años que se ha ido publicando el comic, este ha ido generando una historia con múltiples giros argumentales, intrigas políticas, misterios gubernamentales, organizaciones militares oscuras, espionaje y asesinatos, todo ello unido de forma magistral bajo la sorprendente amnesia de el protagonista principal, el perseguido general estadounidense Steve Rowland. El nombre del cómic se refiere a un misterioso tatuaje en el hombro de Rowland, un XIII, único lazo que une a este hombre con su oscuro pasado. La serie ha conseguido convertirse en poco tiempo en un clásico gracias a las aventuras de este misterioso agente secreto que ha perdido la memoria, gracias a un guión de una solidez fuera de lo común y una trama al más puro estilo de las películas sobre la guerra fría de los años setenta, unido a un dibujo preciso y realista. Los diferentes tomos de esta serie han sido editados en España por Norma Editorial y aun se pueden adquirir la mayoría de ellos.

Los estudios de Ubi Soft en París eligieron la conocida técnica del Cell-Shading para trasladar la magia del cómic al videojuego y lo han hecho con un gran acierto. El trabajo de diseño y el motor gráfico nos ofrecen, tal vez, el mejor resultado conseguido hasta el momento con esta técnica. A este se le unen la gran cantidad de 'efectos de cómic' que sus creadores han añadido al juego. Con esto de 'efectos de cómic' nos referimos a todas las viñetas que se superponen en la pantalla, los gritos y ruidos reflejados con letras, etc. Aunque estamos ante un videojuego, en todo momento los desarrolladores nos quieren hacer creer que es un cómic (el cómic de XIII) lo que tenemos ante nuestros ojos. Esto, además de ser de lo más útil y adictivo, es realmente original y creativo.

Y es que, además de los enormes "Boooom", "Ra-ta-ta-ta-ta" y "Ahhhhhhh" que aparecerán en pantalla, también se escribirán algunos sonidos que nos resultarán más útiles a la vista. Por ejemplo, cuando esperemos a un soldado tras una pared para atacarle por sorpresa, podremos guiarnos por el sonido de sus pasos que crecen en intensidad al acercarse, aunque nos ayudará mucho más ver cómo unos "Tac-tac-tac-tac..." crecen de tamaño en la imagen y nos indican donde se encuentra nuestro enemigo exactamente.

Algunas viñetas sacadas de uno de los capítulos de XIII, en francés.



Un buen ejemplo de que el videojuego ha captado la imagen del comic.



El amnésico Steve Rowland y la Mayor Jones son los protagonistas de esta aventura



La amnesia y el magnicidio

La historia del videojuego es algo excepcional, no en vano se basa en el genial argumento del cómic. Nada más comenzar a jugar, tras explorar los geniales menús principales del juego (aquí todo también son viñetas y páginas de un cómic), asumimos la vista en primera persona del protagonista. Nos acabamos de despertar tirados en una playa, sin identificación, sin ningún papel y sin saber nada de nosotros. Una enorme amnesia, unida a un no menos enorme dolor de cabeza, nos atenaza. Las únicas referencias de nuestro olvidado pasado es el número romano XIII tatuado en nuestro hombro y una llave de una caja de seguridad de uno de los bancos más prestigiosos de la ciudad de Nueva York. Dando tumbos, aceptaremos la ayuda de una joven y atractiva vigilante de la playa que nos lleva a su puesto de primeros auxilios. Aunque no tendremos mucho tiempo para descansar o pensar, ya que al instante el puesto de socorro se verá invadido por un puñado de tipos que matarán a la inocente vigilante y apunto estarán de matarnos a nosotros, de no ser porque al coger un cuchillo y una pistola automática hemos descubierto una interesante habilidad en el uso de las armas, fruto de nuestro misterioso y olvidado pasado. Este primer episodio nos servirá de aperitivo y de prueba para comenzar a utilizar nuestras habilidades, que no son pocas. Tras huir del lugar nos dirigiremos, lógicamente, al banco de la llave encontrada en nuestras ropas, en cuya caja de seguridad encontraremos nuestro pasaporte. El pasaporte revela nuestra identidad: nuestro nombre es Steve Rowland, y somos capitán del ejército de los Estados Unidos, aunque este descubrimiento no nos hace recordar nada. Además, al instante los acontecimientos se precipitan y somos arrestado por el coronel Amos bajo la acusación de haber asesinado a William Sheridan, el presidente número 43 de los Estados Unidos. Y lo peor de todo esto es que las pruebas lo corroboran: unas imágenes muestran a Rowland apostado en un edificio y apuntando con su rifle al cortejo presidencial. Lógicamente, tendremos que huir para intentar probar nuestra inocencia pero, ¿es que de verdad somos inocentes?.

Con este panorama, completamente amnésicos y buscados por toda la policía de la ciudad (además de por varias organizaciones militares secretas) no tenemos muchas posibilidades de seguir adelante, hasta que aparece ne nuestrasvidas la Mayor Jones. Ella nos cuenta que en realidad somos un agente al servicio del general Carrington, oficial inconformista que inició una investigación extraoficial sobre el asesinato del Presidente. Ahora, Carrington ha sido confinado en una base aislada en los Apalaches, y si queremos averiguar algo sobre nuestro pasado, tendremos que ir hasta allí.



Ver los sonidos en pantalla sólo se puede hacer cuando esto es un comic.

El rifle francotirador es el preferido de muchos.

Un Shooter contundente

Ya os hemos contado las bonanzas de XIII en lo referente a su genial referente e inspiración, su espectacular diseño y lo genial de su argumento, pero no es sólo esto lo que birlla en este juego para hacerle un shooter tan apetecible. XIII también es un juego de acción en primera persona con todo lo necesario para enamorar a los más adictos a este género. En XIII son muchas las posibilidades, las armas que podemos utilizar y las habilidades de nuestro personaje, por lo que la diversión está asegurada.

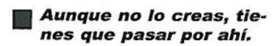
El juego cuenta con una suavidad inusitada y unos controles realmente intuitivos, por lo que desde el principio no nos costará nada comenzar a correr mientras disparamos, recoger objetos, escondernos en cualquier parte y utilizar cualquier elemento en nuestro beneficio. Esto último es una de las características más destacadas del juego, y es que además del arsenal de armamento que podemos llegar a acumular (en el juego aparecen 15 armas que incluyen cuchillos, pistolas automáticas, revólveres, ametralladoras, granadas, etc.) también podemos utilizar casi cualquier objeto como un arma. En muchos momentos una silla, una botella o un cenicero puede salvarnos la vida. El punto de mira que siempre aparece en medio de nuestra pantalla, sirve de puntero y se transforma en diferentes símbolos cuando miramos algún objeto interactivo. Así, nos marca de una forma muy sencilla y útil si podemos coger un objeto, abrir una puerta, activar algún mecanismo o utilizar cualquier utensilio. Todas estas opciones de armarnos con armas convencionales o con cualquier cosa suele resultar bastante efectivo, pero habrá momentos en los que no nos sirva. Entonces, tal vez tengamos que recurrir a algunos trucos más sucios, como tomar un rehén para huir o acercarnos a un enemigo por la espalda, sin hacer ruido, y dejarlo fuera de combate de un golpe en la cabeza. Este último tipo de tácticas furtivas serán muy necesarias a lo largo del juego, ya que somos un fugitivo y tenemos que intentar que no nos descubran y caigan todos los enemigos sobre nosotros. Precisamente para esto, el juego también nos permite cargar con los cuerpos de los enemigos que hemos abatido y ocultarlos para que no nos descubran.

Cada uno de los niveles, algunos de ellos enormes, requieren dominar el combate abierto, las técnicas de infiltración y camuflaje de la que ya hemos hablado y un buen número más de habilidades. Todo ello hace que la acción sea realmente adictiva y que sea toda una gozada ir superando niveles. Además, resulta genial seguir el argumento mientras jugamos, mediante pequeñas escenas animadas que pausan el juego o en una viñeta que aparece en algún lado de la pantalla y que nos muestra lo que ocurre cerca de nosotros, pero todo en tiempo real.



Parece una viñeta de papel, pero es un videojueego en 3D.

En muchas ocasiones estamos obligados a utilizar sillas u otros objetos.



Aunque no lo creas, tienes que pasar por ahí.



Un magnífico modelo renderizado con ese aspecto que sólo da el cell-shading.



La Mayor Jones, un buen aliado, la mires por donde la mires.

Tus armas

A medida que avancemos en el juego podremos ir aumentando nuestro arsenal, que podrá incluir las siguientes armas:



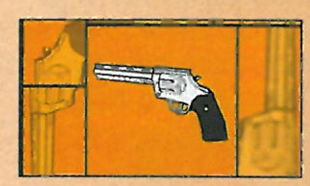
Cuchillo
Arma ideal para combates a corta distancia que puede convertirse en un arma arrojadiza. A larga distancia la puntería es un problema, así que ten cuidado.



Pistola 9mm
Arma de mano con 13 balas que dispone de accesorio silenciador, para las ocasiones en las que el sigilo sea importante. Si el ruido no te preocupa y una pistola es poco, ¡puedes llevar una en cada mano!



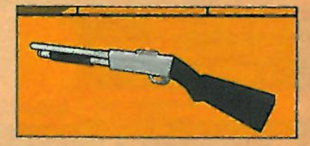
Granada
Al tirar de la anilla pones en marcha el contador, y cuando la mecha interior se consume, la granada explota. Algunos enemigos huyen al ver la granada, de modo que no la lances demasiado pronto.



Magnum 44 Especial
Por algo era la favorita de Harry el Sucio: es un revólver muy efectivo en distancias cortas y medias para el jugador de buena puntería, aunque no olvides que su cilindro sólo aloja 6 balas.



Escopeta de caza
A distancias cortas es capaz de abrir un buen agujero en el enemigo, pero a larga distancia es menos efectiva y a veces necesitas los dos disparos de que dispones antes de recargar. En el cuerpo a cuerpo sirve para golpear a tu enemigo con la culata.



Escopeta
Similar a la escopeta de caza, es mortal a corta distancia y más apropiada que la otra a larga distancia, sobre todo por su mayor número de balas -cinco- y su disparo más certero.



Arpón
Diseñado para el combate bajo el agua, puede resultar útil en la superficie, aunque tienes que recargar el lanza-arpones después de cada uso, así que no sirve de mucho ante múltiples enemigos.

Ballesta simple
Dos niveles de zoom y un nivel



de ruido casi inexistente la hacen muy apropiada para algunas situaciones. Sin embargo, debes tener mucha puntería y cargar cada flecha antes de dispararla, así que... apunta a la cabeza y asegúrate de dar al enemigo.



Ballesta de tres flechas
Con la precisión y el mismo manejo que la ballesta simple, pero capaz de cargar y disparar tres flechas simultáneamente.



Miniametralladora
La compañera perfecta para cualquier operación, con 36 balas y una capacidad de disparo muy rápida (cuidado, porque en un par de segundos te quedas sin munición). Puedes llevar una en cada mano.



Kalash
Nombre familiar del Kalachnikov, este rifle de diseño ruso se ha convertido en el favorito de muchos mercenarios, como los conspiradores de XIII. Es efectivo a corto, medio y largo alcance.

Rifle de asalto
Versión americana del fusil Kalash, el M16 cuenta con un accesorio lanzador de granadas, capaz de sembrar el caos en habitaciones cerradas.



Ametralladora SMG
Una subametralladora de gran potencia con la que disparar ráfagas de hasta 200 balas, ideal para entornos donde los enemigos son muy numerosos. El único problema es el peso: con una M60 en los brazos no cuentes con echar a correr.

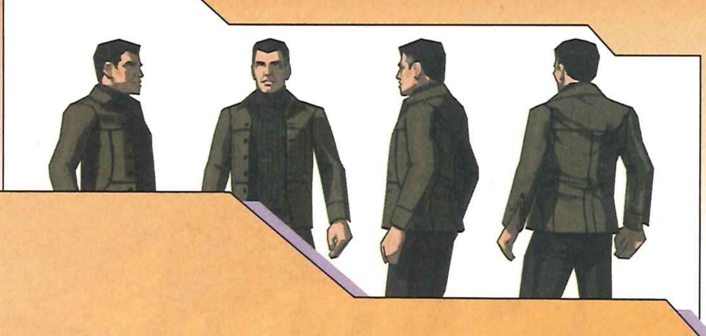


Bazooka
Pesa bastante y hay que cargarlo después de cada disparo pero... ¿cómo rechazar esta maravilla que revienta un camión repleto de enemigos? Igual que la M60, el bazooka es pesado y te obli-



gará a ir despacio.

Rifle de francotirador
Mortal en distancias largas, su disparo es tan eficaz como el de cualquier fusil de asalto, pero añade dos niveles de zoom y un cargador de 10 balas... ¡imprescindible para abrirse paso entre los.



Diversión multijugador

Afortunadamente, y también para hacer honor a cualquier buen shooter que se precie, XIII incluye un buen catálogo de modos multijugador. Hasta cuatro modalidades de juego (una de ellas exclusiva para la versión Xbox) se pueden jugar entre cuatro personas a pantalla partida, hasta ocho conectando dos consolas y tambien hasta ocho jugadores a través de Xbox Live. Estos cuatro modos de juego son combate a muerte, combate a muerte por equipos, capturar la bandera y sabotaje.

El combate a muerte y el combate a muerte por equipos consiste en terminar con el mayor número de enemigos posible en un tiempo límite, o ser el primero en llegar a un número de bajas que se hayan puesto como objetivo al empezar el juego.
El clásico modo de capturar la bandera consiste en capturar la bandera del equipo contrario y llevarla hasta tu base, protegiendo siempre tu propia bandera. Y en cuanto al modo sabotaje, un modo exclusivo para Xbox, también es un juego por equipos y en cada uno de ellos cada jugador tiene unas habilidades concretas.

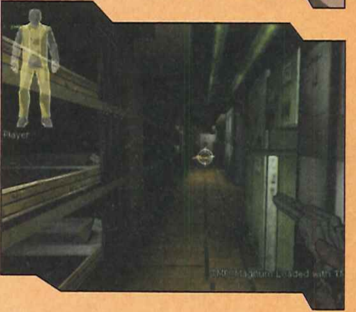
Un equipo debe defender unos puntos de control y el otro atacarlos. El juego termina en un determinado intervalo de tiempo que depende de cada mapa.

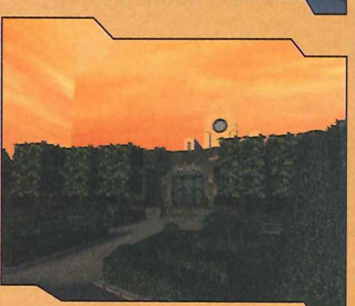
El equipo ganador será aquél que ha logrado su objetivo: los defensores ganarán si han frenado los ataques y los atacantes vencerán si acaban con los puntos de control. Como siempre, todos los modos de juego son compatibles con el Xbox Communicator, lo que potencia aun más la experiencia de juego en equipo.

Lo mejor de nuestro personaje son sus sorprendentes habilidades de combate.









Uno de los shooters más originales y completos de la temporada con un aspecto brillante



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo	lo peor...
La ambientación, el diseño y todo el aspecto gráfico, el guión y la excelente jugabilidad. Es un shooter con mucho, mucho estilo.	Al principio es algo difícil pero al ir metiéndote en el personaje y dominando sus habilidades será muy adictivo.

en resu-

XIII es una excelente aventura de acción en primera persona, con un sabor único y muy original. Si lo pruebas, seguro que te engancha. A nosotros nos ha pasado.



La más famosa y exitosa serie de conducción de Xbox nos presenta su segundo título y parece que se consolida.

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Bizarre Creations* **edita:** *Microsoft* **fecha:** *Diciembre 2003*

La desarrolladora británica demostró su buen hacer en el género de la conducción hace unos años con el mítico Metrópolis Street Racer de Dreamcast y Microsoft la fichó para crear una saga de conducción seria para Xbox.

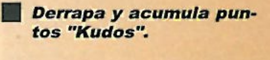
Project Gotham Racing 2

El mejor juego de conducción de Xbox ya tiene quién le quite ese privilegiado puesto, su propia secuela.

por Jetulio

En el número anterior de XBM os ofrecimos una trabajada comparativa para descubrir cuál era el mejor videojuego de coches de Xbox. En aquel reportaje, tanto en la valoración de la redacción como en los resultados de las encuestas que realizamos, hubo un claro ganador: Project Gotham Racing. Y es que el título de Bizarre Creations es ya todo un clásico en nuestra videoconsola y su mezcla de jugabilidad, conducción genial, gráficos de infarto, los ya clásicos Kudos y todas sus posibilidades le han otorgado un lugar en el corazoncito de los aficionados a este género. Precisamente por todo ello, PGR ha sido considerado el Grand Turismo de Xbox, y eso es ya decir mucho, conociendo el prestigio de la saga asociada a las videoconsolas de Sony. Pues como ya dijimos también en la revista del mes pasado, estábamos seguros de que la secuela de este fantástico videojuego iba a ser el único título que consiguiese bajar al primero de su pedestal de mejor título de conducción, y creemos que no nos hemos equivocado. Microsoft sabe que los aficionados a los títulos de conducción son muchos y que una consola tiene que contar con una saga contundente ne este género. Precisamente por eso ha vuelto a confiar en Bizarre Creations para desarrollar la segunda parte de Project Gotham Racing y el apoyo a la creación de este título ha sido total. Ahora, aquí están los resultados. PGR2 es un título que mejora, sorprendentemente, al título original de una forma brutal. Los gráficos mejorados, los modos de juego, los coches, las ciudades de todo el mundo donde podemos conducir, los mejorados sistemas de bonificaciones y kudos, los mínimos detalles de cada circuito y el gran protagonismo de los modos Xbox Live.





■ *Derrapa y acumula puntos "Kudos".*



■ *Una bonita perspectiva de un Ferrari.*

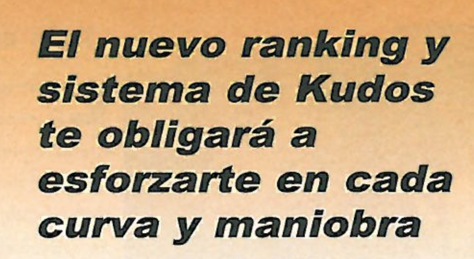
Todo es tan bonito

Lo primero que a uno le llama la atención de esta secuela cuando prueba la beta que Microsoft nos ha proporcionado es, lógicamente, el apartado gráfico. Esto no tiene por que ser decisivo para decidir si un juego de conducción es imprescindible, pero si que es verdad que a estas alturas si es exigible un mínimo de calidad para que prestemos atención a un juego de este tipo. Pero, además, en este caso es doblemente importante, ya que la calidad gráfica del primer título era algo espectacular y esperábamos que la secuela mantuviese el tipo. Y vaya si lo ha hecho. La presentación del juego no podía ser más simple y más impresionante, a la vez. Tras los logos de Microsoft y Bizarre una cámara comienza a girar pegada a una bonita, brillante y roja carrocería que, una vez se abre el zoom, descubrimos que pertenece a un flamante Ferrari Enzo. Las curvas perfectas, los brillos impresionantes y cada detalle metálico del vehículo nos hacen pensar que estamos ante un vídeo real.

Una vez en materia, cuando nos decidimos por una carrera rápida para probar de forma inmediata la sensación del nuevo título, vemos que la maravilla gráfica de la presentación tiene su reflejo en el transcurso del juego. Al igual que en el título anterior, Project Gotham Racing 2 recrea las calles de muchas ciudades del mundo (Chicago, Edimburgo, Florencia, Moscú, Washington, Sydney, Barcelona...) y consigue captar el ambiente y el aspecto real de cada lugar, incluyendo gran parte de sus monumentos y lugares emblemáticos. Además, los efectos de luces y sobras que se proyectan en las calles y edificios y los reflejos de las carrocerías de los coches son algo espectacular. Esta maravilla gráfica se une al impresionante efecto ambiental, ya que en cada ciudad podrá haber (de forma aleatoria o indicada por nosotros) un día soleado, una tarde de lluvia, una noche con niebla o una copiosa nevada. Esto, aparte de estar inmejorablemente recreado, afecta de forma directa a la conducción y a la jugabilidad. Además, encontraremos un gran número de detalles en cada escenario que nos resultará de lo más realista, como bandadas de pájaros que cruzan el cielo sobre nosotros, etc.

Aparte de poder elegir hasta cinco cámaras diferentes para conducir, en esta ocasión podremos girar nuestro punto de vista sobre el vehículo en cualquier momento utilizando el stick analógico derecho. Este nos será muy útil a la hora de mirar hacia atrás para ver lo cerca que tenemos a nuestros competidores o, simplemente, para admirar nuestro vehículo desde cualquier ángulo o contabilizar el alcance de los daños que hemos podido ocasionarle.

En este segundo título podremos elegir muchos más vehículos impresionates.



El nuevo ranking y sistema de Kudos te obligará a esforzarte en cada curva y maniobra

Fiebre por los kudos

Uno de los aspectos más originales de Project Gotham Racing fue, sin duda, el sistema de Kudos. Estos eran unos puntos especiales que se obtenían trazando bien las curvas, derrapando de forma espectacular, apurando las frenadas hasta el último momento y jugándonos el tipo sin llegar a hacer ni un rasguño a nuestro vehículo. Este sistema tan popular se ha mantenido en esta segunda parte y se ha mejorado de forma notable. Los conductores obtendrán Kudos conduciendo de forma arriesgada pero con estilo, haciendo sorprendentes derrapes de 360° o circulando sobre dos ruedas. Los Kudos son una medida de reconocimiento que se concede por habilidad, estilo y atrevimiento, además de por los logros que se consiguen en el juego. Cuanto mayor número de Kudos obtengamos, más vehículos, pistas, etc. podremos desbloquear. Además, ahora se ha creado un nuevo sistema de ranking de Kudos, que nos va colocando en una clasificación especial que valora estos puntos. Esto nos permite retar a otros corredores e intentar quitarles Kudos y escalar posiciones en este ranking.

Además de este ranking de Kudos, el juego nos permite elegir entre un buen número de modos de juego, creándonos un perfil personal y ganando retos, medallas, coches, etc. Carreras callejeras, contrarreloj, retos uno contra uno, etc., serán las diferentes pruebas que tendremos que ir superando para abrir más ciudades, pruebas, vehículos y acumulando dinero y puntuación. Después, siempre tenemos la oportunidad de volver a retos pasados para obtener mejor puntuación o, simplemente, echar carreras rápidas en todas las pistas desbloqueadas.

Todo ello, ahora lo podemos hacer al volante de nuevos vehículos, repartidos en diferentes categorías (turismos compactos, deportivos, lujo, sedán, grandes coches, etc.). Tendremos la oportunidad de ponenos al volante de algunos de los vehículos más exclusivos del mundo y, además, con permiso para provocarles daños. Es todo un lujo acceder a coches como el Ferrari Enzo, el Porsche GT2, el BMW Z4, el Pontiac GTO, el Mini Cooper S y muchos más.

Cada uno de ellos con sus propias características y dificultades de conducción.



Una calle céntrica de Barcelona para pasear.

Los detalles de cada entorno son de lo más realista.

EL paseo marítimo corresponde, también, a la cioudad Condal.

Conducción y lujo en Xbox Live

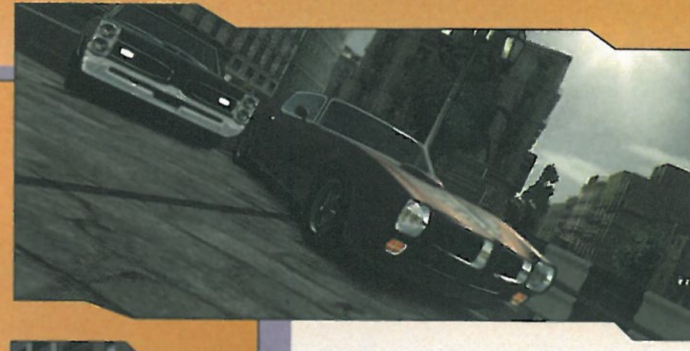
Aunque los modos para un jugador son muchos y muy importantes (para desbloquear coches, etc.) se le ha dado mucho protagonismo en todo el juego al sistema de juego a través de Xbox Live. Tanto es así que en todos y cada uno de los menús del juego tendremos activa la entrada al menú de opciones de Xbox Live (con el botón Y). Ahí podemos ver si nuestros amigos están conectados, unirnos a una partida o crear nosotros una y consultar las puntuaciones y el ranking de kudos internacional que se generara cuando el título llegue a la calle. Además, si estamos jugando una partida para un solo jugador y tenemos la videoconsola conectada a la Internet, nos aparecerá un icono en la parte superior de la misma (una especie de sobre) que nos indica que un amigo nuestro nos está invitando a jugar una partida. Esta es una de las opciones del recien estrenado Xbox Live 2.0 y nosotros ya hemos podido comprobar que funciona a la perfección.

Las partidas a través de Xbox Live permiten carreras de hasta 8 jugadores con la opción de configurar varios modos (retos para acumular kudos, contrarreloj, etc.). En ellas se puede elegir la ciudad y trazado a realizar, el numero de jugadores que admitimos y cuantas plazas reservamos a nuestros amigos, activar las colisiones entre los vehículos o desactivarlas, elegir la hora del día y el tiempo que hará. Todo para sorprender a nuestros amigos con carreras de lo más peligroso. Las carreras en Xbox Live funcionan de una forma suave y sin saltos (al menos las veces que hemos probado nosotros) y, como siempre, podremos hablar con nuestros contrincantes a través del

Corre con ocho jugadores en cualquier ciudad del mundo y comparte tus puntuaciones

Xbox Communicator. Otra de las posibilidades muy originales que nos ofrece Xbox Live es la de descargarnos coches "fantasma," para observar, aprender y competir contra los conductores más habilidosos del mundo.

En cuanto al sonido, el juego nos permite sintonizar las emisoras de las ciudades en las que corremos y disfrutar así con la música de los DJs más famosos del mundo. También, como ya ocurría en el primer juego, podemos crear nuestras propias recopilaciones personales a través de un exclusivo reproductor de CDs acoplado en nuestros coches.

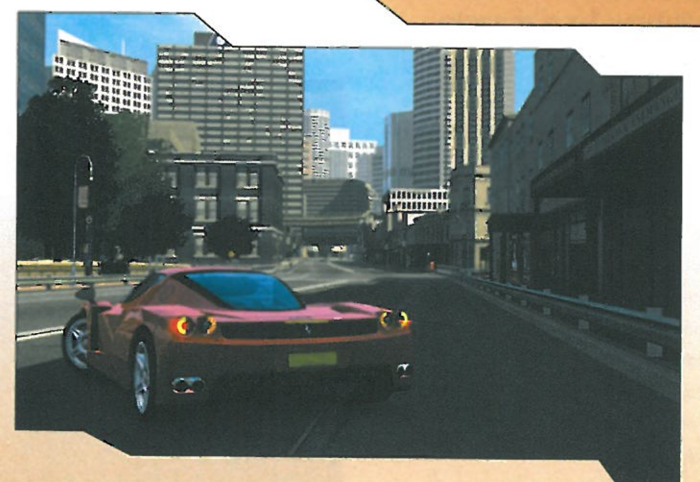




El audio del juego llega a marcar las ráfagas y sonidos del viento.

Correr con lluvia tiene muchos alicientes y es mucho más difícil.





Los brillos y reflejos de las carrocerías resultan sorprendentes.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
PGR 2 vuelve a sorprendernos como el mejor título de conducción por su manejo, jugabilidad, adicción, modos de juego y su excelente apartado gráfico. Los modos Xbox Live son impresionantes.	Tenemos que decir que, al menos en esta primera beta, no hemos encontrado casi ningún inconveniente. Todo son buenas vibraciones.

en resumen...

Creemos que llega en diciembre el mejor título de conducción hasta la fecha, por lo que recomendamos que le sigáis la pista, muy cerca.



La serie Rainbow Six debuta en Xbox en su tercera entrega

XB MAGAZINE

desarrolla: Ubisoft **edita:** Ubisoft **fecha:** 11 de Noviembre 2003

El equipo de desarrollo encargado del título es el mismo que trabajó para crear el genial Splinter Cell, Ubisoft Montreal y también el mismo estudio que está sacando el máximo partido a la última entrega de Príncipe de Persia: Las Arenas del Tiempo.

Rainbow Six 3

El mejor escuadrón antiterrorista del mundo trabaja para Xbox, se trata del equipo Rainbow Six y mezcla táctica y fuego cruzado a partes iguales.

por Xboxfever

La serie Tom Clancy's Rainbow Six debuta en Xbox con su tercera entrega, Rainbow Six 3 será el título para este shooter táctico basado en los escuadrones Rainbow de la literatura de Tom Clancy. Encarnaremos a Ding Chávez, el héroe norteamericano de origen claramente latino que lidera un grupo antiterrorista de élite enviado a diferentes localizaciones en todo el mundo para evitar que se desate el caos y la guerra. Para ello, Ding Chávez tendrá que aprovechar las características especiales de cada uno de sus hombres ya que se trata de soldados entrenados específicamente en fuego pesado de precisión, puntería con rifle de francotirador o sigilo, entre otras. Y para aprovechar todo esto, tendremos que, en el papel de Ding Chávez, dar órdenes e actuación a nuestro escuadrón y ellos nos obedecerán. Londres, Río de Janeiro, Las Islas Caimán, Suiza o Alcatraz son lugares a los que viajaremos con nuestro equipo para liberarlos de algún tipo de amenaza terrorista. Deberemos estar preparados para la acción en todo momento.



¡Qué hay de nuevo... viejo?

Quienes estén un poco puestos en el mundo de los videojuegos sabrán que a principios de 2003 salió un título para PC llamado Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield. El argumento muy similar, un equipo de especialistas preparados para actuar en cualquier momento y en cualquier lugar del mundo contra las fuerzas terroristas. Pero Ubisoft quiere dejar claro que este Rainbow Six 3 para Xbox es completamente distinto y se ha desarrollado siguiendo cierta linealidad, utilizando algunos de los elementos del juego de PC, pero añadiéndole muchos otros que surgen para esta versión sobre la consola de la X. Las novedades que incorpora la versión de Xbox son de diferente calado y, por ejemplo, en primer lugar las operaciones no tendrán un "briefing" en el que se nos explicará en qué consiste la misión y qué tenemos que hacer en cada momento. Con esto, el jugador de PC lo que hacía era ponerse a planificar la estrategia a seguir en la misión, por lo que en Xbox se ha eliminado para darle mayor viveza al título y menos planificación. Sin embargo, sigue habiendo unos objetivos, pero se van dando poco a poco y por radio. Cada vez que cumplamos un punto del objetivo se nos dirá qué tenemos que hacer a continuación y esto nos servirá para que las confrontaciones con los terroristas tenga un poco más de sentido.

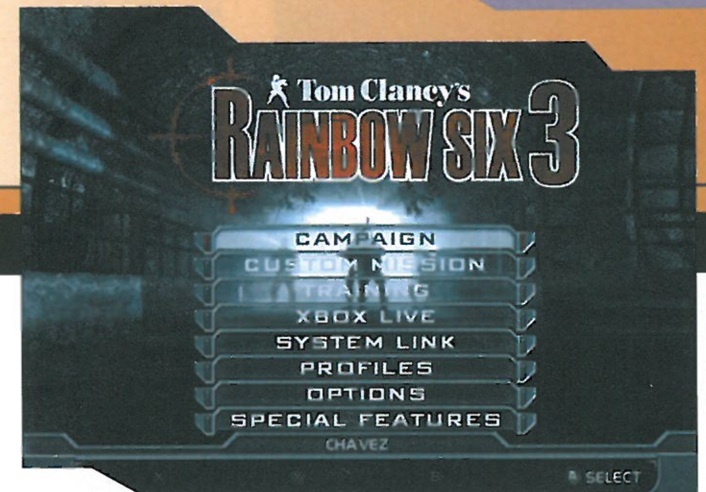
Además, a partir de ahora, en Xbox sólo podremos ser Ding Chávez, al menos en el modo de campaña y siempre y cuando entre los extras descargables a través de Xbox Live no se habilite una opción diferente.

Otra de las novedades a la que podemos hacer alusión es la diferencia que existirá en los mapas, tanto en la campaña como en los modos multijugador. Sobre todo la modalidad de un solo jugador ha visto como se diseñaban entornos totalmente nuevos y distintos a los que ya vimos en PC, aunque siempre habrá reminiscencias e incluso trozos completamente iguales en algunos de los mapas del multijugador ya que son zonas que han gustado mucho al público o a las que los diseñadores de niveles originales tienen especial aprecio.



Con las tramas de espionaje y terrorismo de Tom Clancy, el argumento de calidad está asegurado.

Los miembros de nuestro escuadrón tienen una especialidad en la que son auténticos expertos, deberemos sacarles el mejor partido.



Será muy emocionante jugar en cooperación a través de Xbox Live, quizá sea un adelanto de lo que encontraremos en Splinter Cell 2.



Los comandos de voz nos permitirán algunas acciones bastante complejas de hasta tres órdenes consecutivas.



El sistema Xbox Live de RS3 permitirá hasta 16 jugadores simultáneos

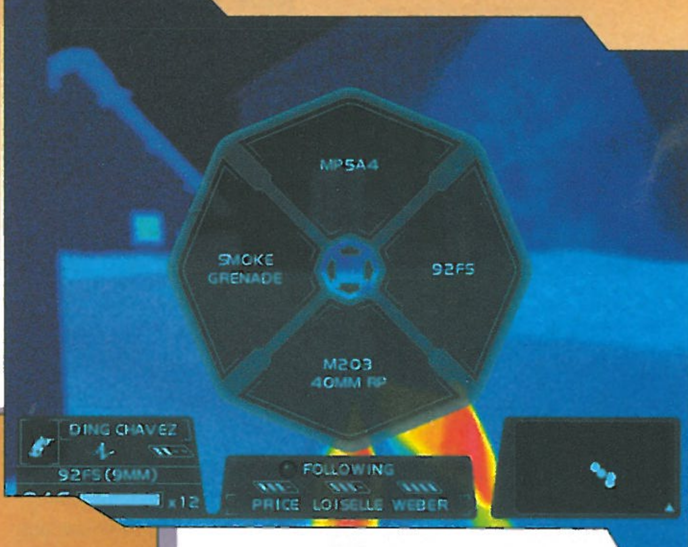


Nuestros hombres siempre estarán preparados, pero si no trabajamos con eficacia les podemos perder.

El motor gráfico del juego ha permitido incluir algunos efectos como la visión nocturna.



En mitad de la misión podremos echar mano del pequeño arsenal que llevamos encima específico y elegido por nosotros.



Elevado nivel técnico

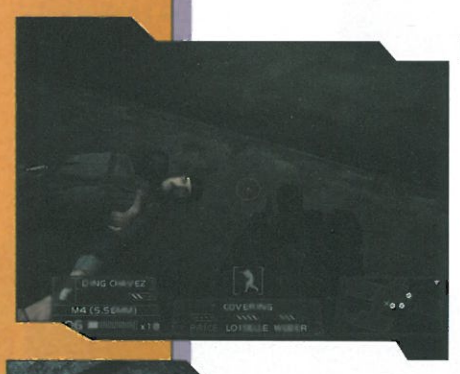
Cuando vimos por primera vez Rainbow Six 3 para Xbox en el E3 no se nos venían descripciones más ingeniosas a la cabeza para describirlo que "pon Splinter Cell en primera persona y haz a Sam Fisher un poco más violento y combativo. Rodéale de otros tres soldados de élite y tendrás lo que hemos visto en Rainbow Six 3".

En realidad lo que esto venía a decir es que la modificación del motor gráfico Unreal que Ubisoft Montreal elaboró para Splinter Cell ha sido perfectamente adaptada a las necesidades de un shooter táctico como es este Rainbow Six y lo que antes en este género todo era explosiones, sangre y texturas planas, ahora ha visto como su nivel gráfico introducía nuevos elementos como iluminaciones, texturas blandas como telas o cadenas, efectos de calor y los ya famosos efectos de visión nocturna y visión térmica a los que se une la visión distorsionada tras una granada flash.

El sonido es otro apartado muy cuidado del título y se ha convertido en un elemento fundamental del juego, más aún al introducir un elemento tan importante y vital como son los comandos por voz. Aunque a priori pueda parecer una frivolidad, los comandos por voz nos dejarán suficiente libertad como para no tener que estar extrañas combinaciones de botones cuando queramos dar una orden compleja a un miembro del escuadrón.

Todo se resume en apretar el botón blanco "Comunicaciones" y soltar las palabras mágicas. La versión que hemos probado nosotros está en inglés y podemos asegurar que funciona eso de decir "Open, Frag and Clear"... hay que decirlo a conciencia, pero funciona. En cualquier caso, la versión española tendrá los comandos de voz en castellano por lo que no deberemos preocuparnos más que por aprendernos cuales son las palabras adecuadas para cada orden concreta.

Por supuesto, para poder utilizar los comandos de voz tendremos que hacernos con el Comunicador de Voz que viene con el kit de Xbox Live y que ahora se empezará a comercializar por separado.



La IA de los enemigos dependerá del nivel de dificultad en el que juguemos, pero siempre funcionará de manera eficaz.

La posibilidad de asomarnos utilizando de D-Pad a derecha e izquierda es muy útil cuando estamos cubiertos.



En todo momento contaremos con un mapa de situación que nos indicarán dónde están los miembros de nuestro equipo.

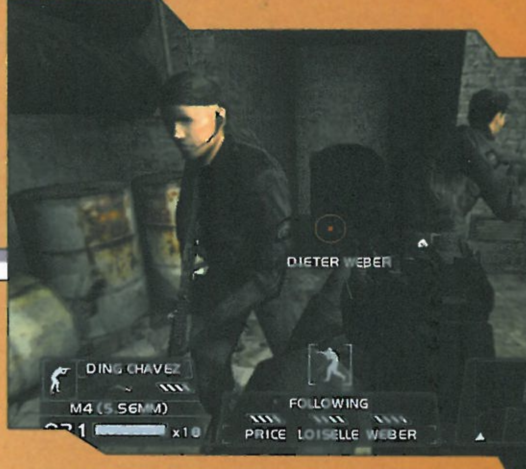
JUGABILIDAD=RAPIDEZ

En Rainbow Six 3 para Xbox, Ubisoft se ha preocupado bastante por los gustos de la gente. Con las encuestas realizadas a través de los sitios web de juegos como Ghost Recon o el propio RS3 de PC, averiguaron que la gente pasa de las misiones para meterse en auténticas situaciones de fuego cruzado. Se aceleraba el ritmo de los acontecimientos del juego y para el RS3 de Xbox Ubisoft se ha molestado en hacerlo por sí mismos y tanto la campaña como los modos multijugador en cooperación o en confrontación serán auténticamente frenéticos.

Pero otros detalles aumentan la jugabilidad y el frenetismo. Uno de ellos es la modificación del punto de mira. Ahora nos encontraremos con un pequeño círculo para apuntar, en lugar de la cruz que encontramos en otros títulos, y todo aquello que se encuentre dentro del círculo será susceptible de ser abatido con el fuego de ese arma. En la medida que nuestro personaje tenga mejor puntería o tenga una posición más cómoda para el disparo, el círculo se irá agrandando de modo que en todo momento sabremos que nuestra puntería no podrá fallar si el objetivo está dentro del círculo. Además, el zoom de algunas de las armas nos permitirá acercarnos más y más a ciertos objetivos que si nos permiten agacharnos y coger un buen punto de apoyo tendrán los segundos contados.

Otro de los detalles estudiados en este Rainbow Six 3 de Xbox es el nivel de dificultad y para ponerlo difícil lo que nos encontraremos en primer lugar es que tendremos menos balas para las mismas misiones por lo que tendremos que ser mucho más precisos con nuestro disparos y no malgastar ni un solo proyectil. En segundo lugar, los enemigos verán como su IA se ve incrementada y esto se traduce en velocidad de reacción.

También podemos hablar de los mapas como nuevos escenarios en los que se desarrollará la acción de Rainbow Six 3. Los nueve mapas disponibles para las modalidades de confrontación no estarán disponibles en los modos de un jugador ni los cooperativos. Y los mapas de la campaña no estarán disponibles para jugarlos en confrontación multijugador. Una decisión que se basa en lo costoso de crear una IA tan potente.



XBOX LIVE MULTIPLICA RAINBOW SIX 3

Pero si la jugabilidad de Rainbow Six 3 se dispara en algún punto es cuando hablamos de sus modalidades multijugador. Y ya no sólo los modos multijugador delante de una misma tele, sino a través del system link en red o, lo que es todavía mejor, a través de Xbox Live. Con un máximo de 16 jugadores por partida a través de Live, RS3 permite dos modalidades de juego multijugador: confrontación o cooperación. La primera nos remite a los modos de juego típicos multijugador que en este caso serán tres entre los que nos encontraremos un genial modo de supervivencia. En el otro lado, los modos de cooperación (dos) nos permitirán repasar los mapas de la campaña de un solo jugador, pero con compañía y con el comunicador de voz para transmitirnos las órdenes de unos a otros sobre la red en el primero de los modos y "La Caza del Terrorista" en el segundo de sus modos y que nos llevará a un equipo de cuatro jugadores en cooperación (en este caso las razones técnicas explicadas por Ubisoft hacen que el número de jugadores humanos se reduzca hasta 4) para dar caza a los diferentes terroristas que aparezcan a lo largo del nivel sin mayores objetivos que eliminar todo resquicio de terrorismo.

Entre las opciones Live nos hemos encontrado con servidores dedicados, selección de partida por lengua, por número de jugadores o por modalidad. Lujo puro.

Y Xbox Live es mucho más que sólo jugar. Es la oportunidad de verte en la cúspide del mundo como el mejor soldado de élite, así como la posibilidad de que los juegos se amplíen y crezcan gracias a las descargas. Y en el caso de RS3 es un apartado tan importante que existe un equipo de personas dedicadas en exclusiva a controlar el contenido que se va a ir descargando poco a poco y desde el primer momento que esté el juego en la calle. Nuevos niveles, nuevas misiones, y quién sabe si nuevos personajes como el español Armavisca.



Podremos dar órdenes con el Código Zulú para poder separarnos del grupo y trabajar en solitario mientras ellos distraen al enemigo.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Un shooter táctico con muchísimas opciones a golpe de un solo botón y con comandos de voz. Si los modos multijugador respetan el mínimo de calidad exigible se puede convertir en el shooter preferido con permiso de Halo 2.	Tener que estar hablando de la tercera parte del título, sin conocer las dos primeras o tener que explicar que es un juego distinto al Raven Shield de PC. Esa popularidad puede ir en contra de la "popularización".

en resumen...

RS3 es la apuesta de Ubisoft para esta Navidad. Elige tres compañeros de batalla que cuenten con Xbox Live y ve entrenando desde el 11 de Noviembre offline, porque la caza del terrorista ha comenzado en Xbox





El Pandora es el avión preferido de Nathan Zachary, el pirata del aire

XB MAGAZINE **desarrolla:** Fasa Studios **edita:** Microsoft **fecha:** Navidades 2003

Fasa Studios son los responsables de casi toda la saga Mech Warriors de PC y, por supuesto, de nuestro querido Mechassault para Xbox.

CRIMSON SKIES HIGH ROAD TO REVENGE

Vuelve el famoso pirata del aire Nathan Zachary, esta vez a volar en nuestras Xbox.

por Jetulio

Allá por el año 2000, cuando Microsoft sólo se dedicaba al noble arte de los videojuegos de PC (en el ámbito del entretenimiento, se entiende) lanzaron un revolucionario videojuego de aviación que hacía el contrapunto arcade y desenfrenado a los más serios y prestigiosos simuladores Flight Simulator y Combat Fligth Simulator. Aquel juego se llamó Crimson Skies y nos transportaba a un pasado alternativo en la historia de occidente. En aquel juego nos encontrábamos en un confuso año 1937, con una Norteamérica sumida en el caos de la gran recesión económica. Un pasado distorsionado en el que no existía ninguna ley, las comunicaciones por tierra se hacen imposibles y se comienza a utilizar el cielo como el modo más seguro para viajar y transportar mercancías. Pero, rápidamente los cielos son poblados de piratas aéreos, cada uno defendiendo sus propios intereses. En esa fantástica ambientación ficticia, con una explosión tecnológica que se había puesto al servicio de los transportes aéreos y todo recreado como si se tratara de una película clásica de Hollywood, nosotros encarnábamos a un mercenario de los cielos llamado Nathan Zachary. El guión nos obligaba a lidiar entre corsarios y piratas de todas las calañas, potentes ejércitos del aire y alguna que otra dama sinvergüenza que nos intentaba apuñalar por la espalda. Todo ello en un título de aviación arcade de lo más divertido, frenético y adictivo.

Pues bien, más de tres años después Microsoft recupera esta elegante licencia y lo hace construyendo una secuela exclusiva para Xbox. Vuelven Nathan Zachary y compañía y vuelve la diversión de antaño con los extras lógicos que sólo Xbox puede añadir: unos gráficos impresionantes, jugabilidad sin límite y unos modos multijugador y Xbox Live que lo hacen imprescindible.

Esta es la vista en tercera persona que tiene el juego.

El control de vuelo, las piruetas y disparos se controlan muy facilmente.

Las correrías de Nathan y la máquina del tiempo

En este nuevo capítulo de Crimson Skies, los desarrolladores de Fasa Studios han querido inventar una trama completamente nueva peor, por supuesto, protagonizada por el gamberro héroe Natahn Zachery. Nada más comenzar el juego y, tras una presentación que nos introduce en el momento histórico que estamos viviendo, tendremos que observar al bueno de Zach en una situación un tanto bochornosa. Un pirata rival lo pilla desnudo en la cama (acompañado, por supuesto) e intenta robar su biplano casi sin oposición. Afortunadamente, nuestro héroe consigue, mientras se sube los pantalones, encaramarse a un hala de su querida Pandora (el nombre de su avión) justo en el momento del despegue y desaloja a tan molesto parásito para recuperar su más preciada posesión. En esto está Zach, cuando los acontecimientos giran de una manera asombrosa, nos encontramos con una vieja conocida (Betty) en pleno vuelo y esta nos muestra el camino hacia un sencillo tutorial aéreo que nos hará expertos en el manejo de estas máquinas haladas.

Pronto comenzaremos a coger el ritmo de juego y a protagonizar diferentes misiones, para descubrir un argumento principal que gira en torno al descubrimiento de una misteriosa máquina que controla el tiempo (no el de los relojes sino el de la temperatura y humedad relativa del aire). Vamos, que quien controla esa máquina es capaz de controlar las tormentas, los vientos, las mareas y la despiadada sequedad del sol.

Pero, lo bueno de este juego es que, aunque existe una trama principal que se irá desvelando poco a poco, tendremos total libertad de movimientos y podremos elegir la ruta y la misión que más nos apetezca en cada momento. Los enormes escenarios están repletos de diferentes objetivos y misiones secundarias que podemos ir realizando cuando y cómo queramos. Aólo tenemos que buscar un reto, una misión, una actividad concreta e intentar superarla, en el orden que más nos interesa. Esta estructura tan libre nos permite explorar a nuestro antojo todos los enormes escenarios de cada nivel y aprender la mejor manera de ir superándolos. La consecución de todas las misiones, etc., será la que nos de paso a nuevos niveles y avances en el argumento principal.

Al encontrarnos con personajes y otros elementos durante el juego podemos activar estas misiones aleatorias, retos o favores que podemos intentar superar para conseguir dinero extra y unas fichas espciales que nos permitirán reparar y mejorar nuestro avión. Durante cualquier momento del juego, podemos entrar en un hangar de reparación de aviones para reparar los daños sufridos en el combate, a cambio eso sí, de algo de dinero.



Las tres pasiones de Nath son, sin duda, los aviones, el juego y la buena compañía femenina.

A veces tendremos que atacar enormes zeppelin como este.



Vuela como la seda

El manejo de nuestros aviones (podremos llegar a pilotar hasta 10 aviones de guerra armados hasta los dientes, con cañones de detonación, cohetes teledirigidos e, incluso, un autogiro) es realmente sencillo. El control de vuelo lo manejaremos gracias al stick analógico izquierdo, mientras que los botones B e Y nos servirán para frenar y acelerar respectivamente. Los gatillos derecho e izquierdo dispararán nuestras armas principal y secundaria y con el stick derecho aprenderemos a hacer giros de verdaderos especialistas para huir del fuego enemigo (trombos, picados, tirabucenos, etc.). Todo se maneja de una manera muy intuitiva, que hace que rápidamente nos metamos en la dinámica de los combates. El botón X es el botón elegido para interactuar con otros aviones, con los hangares de reparación o con las bases amigas y zeppelines donde aterrizar. Pero el juego no sólo nos permitirá seguir la acción a bordo de un avión de combate, sino que en ocasiones tendremos que repeler el fuego enemigo bien desde los cañones antiaéreos situados en un tren, desde un zeppelín o desde un hover-cóptero (algo así como un autogiro). Como podeís imaginar los verdaderos protagonistas de este título son los excepcionales combates aéreos. En ocasiones estaremos rodeados de decenas de pequeños cazas molestos que buscan nuestra espalda para freírnos con su metralla. A la vez, tendremos que intentar derribar objetivos fijos sobre la tierra, o móviles en la superficie del mar.

Todo con una sensación excepcional de inmersión, gracias a los rápidos y sencillos controles y la fantástica ambientación.

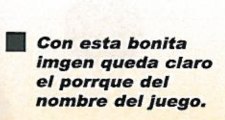
Para guiar nuestros ataques podemos seguir un mapa en la parte superior de la pantalla o utilizar el botón negro del pad de Xbox, que sirve para bloquear la cámara sobre nuestro objetivo fijado. Lo genial es que, en medio de un combate, podemos huir para repara nuestro avión o para cambiarlo por otro, para luego seguir con lo que estábamos haciendo.

Espectaculares entorno

Otro de los aspectos en los que destaca Crimson Skies: High Road to Revenge es en su fantástico apartado gráfico, como podéis observar en las imágenes de este artículo. Además de los magníficos entornos (el mar, las luces del sol en el cielo, las nubes y los detalles de edificios, islas y ciudades...) es impresionante la gran cantidad de detalle que despliegan los aviones. Se puede ver, hasta muy de cerca, los detalles de pintura desgastada o el deterioro de las pegatinas de adorno sobre la chapa abollada de estas máquinas haladas. Otro detalle asombroso de preciosismo gráfico son las distorsiones ópticas por el calor que se producen en las hélices o los efectos de las explosiones, las balas volando por todos lados y los cohetes dejando humo tras de sí. Una maravilla gráfica que se completa con las geniales inclemencias del tiempo: lluvia, nieve, rayos y viento están recreados de forma magistral. Además, el juego es compatible con opciones de HDTV, donde gana muchos enteros si tenemos un equipo adecuado de vídeo que aprovecha estas características.

En cuanto al audio, la banda sonora no podía venirle más al pelo. Toda ella está compuesta de piezas clásicas que recuerdan viejas películas de los años 30 y 40, acompañadas de las voces de los personajes (en inglés) y de los espectaculares efectos sonoros de explosiones, tiros, hélices y ráfagas de viento. Todo ello, por supuesto, aprovechándose de las capacidades Dolby Digital 5.1.

Aprende a pilotar en espacios pequeños y entre las ciudades más raras.



Con esta bonita imgen queda claro el porrque del nombre del juego.

COMBATES MULTIJUGADOR

Por si los grandes atractivos del título fueran pocos, tan sólo con su modo aventura de un jugador, el juego se ha retrasado un tiempo (recordemos que este título lleva en la palestra casi desde el lanzamiento de Xbox) para incorporar modos multijugador y, sobre todo, opciones de juego Xbox Live. Nada más apetecible para todos los aficionados. Pantalla partida, System Link y Xbox Live están presentes en el juego, por lo que podemos luchar contra los colegas, están estos en nuestra propia casa o lejos de nosotros, a miles de kilómetros. En todos, tenemos seis tipos de juego para elegir: pelea de perros, pelea de perros por equipo, keep away (algo así como 'mantenerse lejos') keep away por equipos, capturar la bandera y el pollo salvaje. Las batallas de perro son las títpicas partidas a muerte, solos o por equipos. El modo 'keep away' nos obliga a mantenernos con una especie de tesoro en nuestro poder el mayor tiempo posible de tiempo. Luego podemos elegir también el 'capturar la bandera' clásico (pero en el aire) o el original pollo salvaje, en el que hay que capturar un pollo y mantenerlo en nuestra base, mientras derribamos enemigos. Todos los modos multijugador son personalizables en todas sus característicsas y requisititos y las partidas a través de Xbox Live permiten el juego a un total de 16 pilotos.



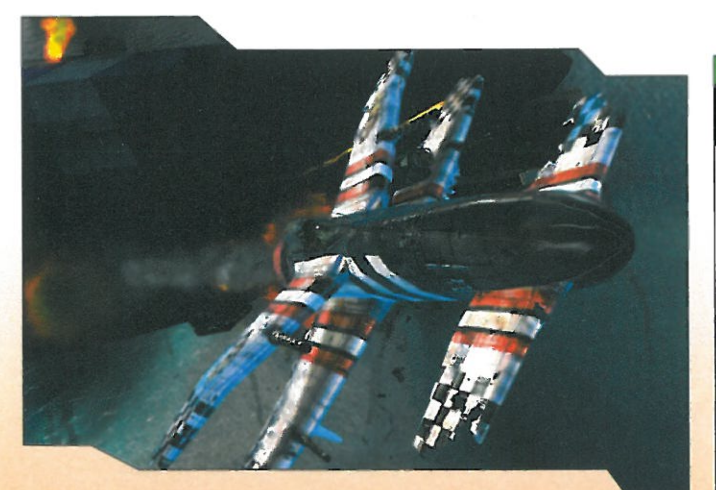
Podremos cambiar de avión, o reparar el nuestro, en medio de una misión.



La explosiones ydemás efectos gráficos están muy logrados.



Cuando domines los trucos para esquivar enemigos, marcarás diferencias.



Los daños de nuestro avión serán evidentes a simple vista.

XB MAGAZINE **valoración y pronóstico...**

lo mejor...

El sistema de controles y vuelo, además de lo frenético y divertido que resulta cada combate. La ambientación, los personajes y la historia están muy trabajados. Los modos multijugador y Xbox Live.

lo peor...

Nos tememos que vendrá sin doblar (aunque traducido) y echamos en falta un mayor número de aviones, armas disponibles , etc.

en resumen...

La verdad es que en Xbox no tenemos muchos títulos de aviación, por lo que este, con su gran calidad, debe estar en la cima del género para nuestra consola. Un juego muy adictivo que crece con su modo Xbox Live.





XB MAGAZINE desarrolla: Beep Industries edita: Microsoft fecha: Octubre 2003

Beep Industries nació en el año 2000 con la única idea de crear juegos que ocupasen el menor espacio posible... parece que se han liado un poco. Llevan casi tres años de desarrollo de su primer juego y ya están a punto de sacarlo: Voodoo Vince es su primera creación.

VOODOO VINCE

por Xboxfever

Los ingredientes de esta pócima de magia negra son: plataformas, un carismático muñeco de vudú y montón de poderes ocultos.

La magia negra puede dar mucho juego a un pequeño muñeco de vudú si sabe cómo utilizarla.

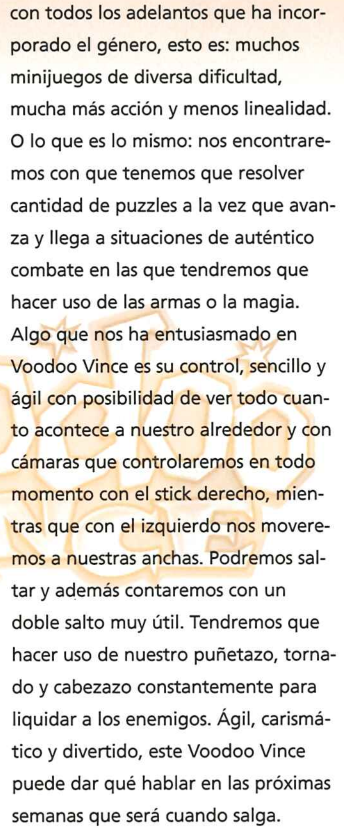
La Señora Quimera es la dueña de una tienda de vudú en la fantasmagórica ciudad de Nueva Orleáns, pero sus poderes no han pasado desapercibidos para Cosmos el Enigmático, un peligroso maleante que envía a dos de sus secuaces a robar el polvo zombi con el que trabaja la Señora Quimera. Pero claro, estos dos rufianes no son todo lo cuidadosos que podrían haber sido y dejan escapar gran cantidad del polvo zombi que empieza a actuar deformando la realidad, realidad con la que tendré que luchar Vince para devolver cada cosa a su sitio. Para colmo de males, cuando la Señora Quimera se da cuenta de la situación y trata de solucionarlo todo, es capturada y llevada ante Cosmos que la retiene, por suerte ella conserva un vínculo mental con el tercer mejor de sus muñecos vudús, sí, Vince. La Señora Quimera nos deja una cosa clara: debemos usar el polvo zombi para nuestro beneficio y siempre nos servirá para derrotar al enemigo aplicando sus poderes. Para ello, irán apareciendo iconos vudú en nuestro camino que nos irán otorgando diferentes poderes y cada vez que queramos utilizarlos tendremos que rellenar nuestra barra de polvo zombi con las bolas moradas y rojas que los enemigos van soltando cada vez que les golpeamos o acabamos con ellos. Y eso no


Por lo que hemos podido ver, Vince llegará a conducir algunos vehículos.

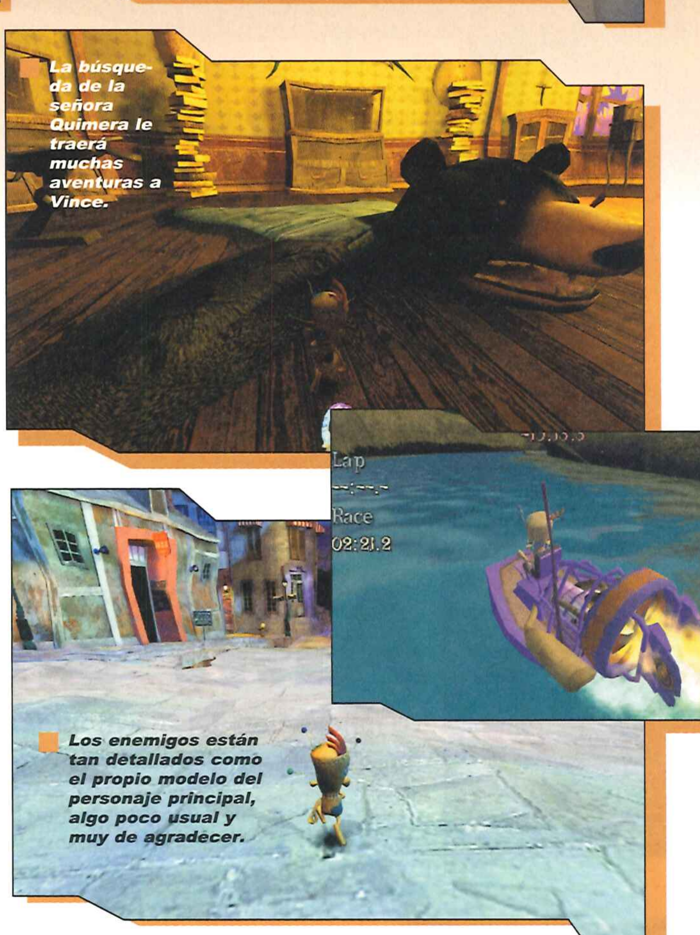
Como en todo plataformas que se precie, uno de los puntos importantes está en la recolección... esta vez son pócimas.

La conexión mental de la Señora Quimera con Vince es la única razón para que el muñeco de vudú salga a buscarla

será todo lo que suelten los enemigos, sino que también dejarán otros polvos que nos servirán para reconstituir la salud de Vince, consistente en tres botes de poción azules. Dichos botes también irán apareciendo a nuestro paso por los diferentes niveles y si los coleccionamos, cada cien se traducirán en una nueva vida para Vince. Los corazones, siempre en lugares de difícil acceso, sumarán también una nueva vida.



El aspecto gráfico de Voodoo Vince, tanto en personajes como en escenarios y efectos especiales, nos recuerda constantemente al genial Blinx: The Time Sweeper, pero no será lo único que nos recuerden al juego japonés del gato que controla el tiempo, sino que el propio sistema de cámaras será muy similar con la diferencia de que aquí podremos evitar la molesta cámara invertida a la que tuvimos que acostumbrarnos en el juego de Blinx. Se trata de un plataformas clásico en tres dimensiones, un plataformas pero con todos los adelantos que ha incorporado el género, esto es: muchos minijuegos de diversa dificultad, mucha más acción y menos linealidad. O lo que es lo mismo: nos encontraremos con que tenemos que resolver cantidad de puzzles a la vez que avanza y llega a situaciones de auténtico combate en las que tendremos que hacer uso de las armas o la magia.
Algo que nos ha entusiasmado en Voodoo Vince es su control, sencillo y ágil con posibilidad de ver todo cuanto acontece a nuestro alrededor y con cámaras que controlaremos en todo momento con el stick derecho, mientras que con el izquierdo nos moveremos a nuestras anchas. Podremos saltar y además contaremos con un doble salto muy útil. Tendremos que hacer uso de nuestro puñetazo, tornado y cabezazo constantemente para liquidar a los enemigos. Ágil, carismático y divertido, este Voodoo Vince puede dar qué hablar en las próximas semanas que será cuando salga.



La búsqueda de la señora Quimera le traerá muchas aventuras a Vince.

Los enemigos están tan detallados como el propio modelo del personaje principal, algo poco usual y muy de agradecer.


Lo que nos preocupa es su duración, aunque tras 3 años.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Un control muy sencillo y fácil que permite que nos concentremos en la acción llena de enemigos multitudinarios y puzzles para estrujarnos el coco. Un apartado gráfico merecedor de los mejores calificativos.	El desconocimiento del título lo coloca como una sorpresa para los aficionados, Voodoo Vince apenas dice nada de momento.

en resumen...

Un muñeco de trapo con personalidad viene a completar un bastante parco género de plataformas en Xbox que así incorpora a un nuevo personaje. Su estética, unida a un trabajo de tres años de desarrollo puede dar como resultado un gran juego.



Amped 2 es el rey de los juegos de snowboarding, al menos en Xbox

XB MAGAZINE **desarrolla:** Microsoft Game Studios **edita:** Microsoft **fecha:** Noviembre 2003

Los estudios de Microsoft cuentan con la experiencia del primer Amped y con todo el feedback para crear un gran juego de snowboarding que aproveche al máximo las posibilidades del Xbox Live.

AMPED 2

La renovación del snowboarding pasa la acción del título de nieve al escenario virtual de Xbox Live.

por Xboxfever

Los veteranos de la Xbox conocerán de sobra Amped y sabrán que es uno de los primeros juegos que salió con la consola. Se basa fundamentalmente en el snowboarding de estilo libre. Esto es, hacer trucos y trucos a medida que descendemos la ladera de una montaña de modo que vayamos acumulando puntos y en el modo carrera iremos superando retos de puntuación, trucos ocultos, búsqueda de objetos, puntuaciones ante las cámaras, etcétera.

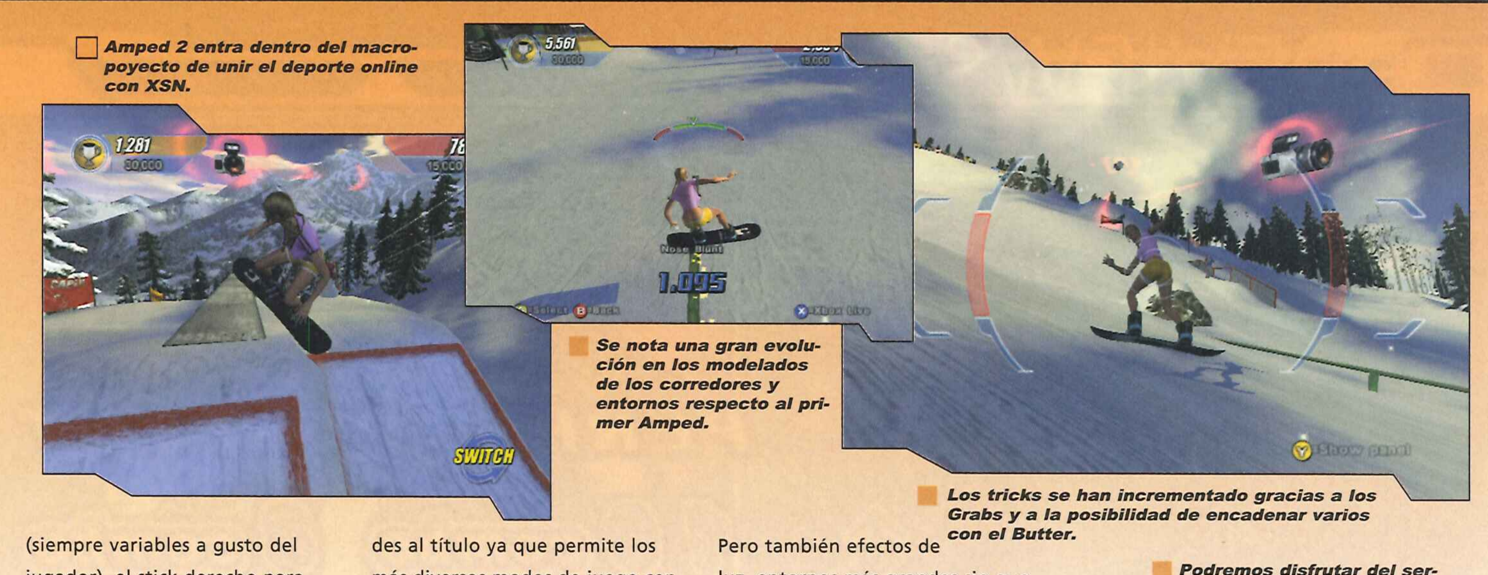
Y si los vamos superando iremos ascendiendo en el ranking mundial y desbloqueando cada vez más pistas y más posibilidades de asombrar a los sponsors y a la prensa para conseguir más y más prestigio, ropa, dinero y fama en las montañas de todo el mundo.

Si decimos de todo el mundo es porque en este Amped 2 nos desplazaremos, siempre en entornos totalmente tridimensionales, de las laderas llenas de nieve de Suiza a las de Nueva Zelanda o Australia y siempre en parques de nieve diseñados por Crish "Gunny" Gunnarson, un gurú de los parques de nieve.

Es decir, en esencia, Amped 2 es lo mismo que Amped pero mejorado. ¿En qué podía mejorarse un gran juego como era Amped? En primer lugar en los entornos. Ahora son más grandes y detallados y cuentan con efectos gráficos de destello en la nieve mucho más abundantes y mejor hechos que en el primer título. Además las posibilidades de ascender la colina con la tabla son muy inferiores. Pero también se podían mejorar la variedad trucos y para eso se han introducido mejoras en la disposición de los controles



Las opciones de configuración de los snowboarders son muy amplias en cuanto a vestimenta y aspecto.



Amped 2 entra dentro del macroproyecto de unir el deporte online con XSN.

Se nota una gran evolución en los modelados de los corredores y entornos respecto al primer Amped.

Los tricks se han incrementado gracias a los Grabs y a la posibilidad de encadenar varios con el Butter.

(siempre variables a gusto del jugador), el stick derecho para agarrar la tabla con lo que se añade al catálogo todos los "Grabs", además de otros muchos y de un sistema de trucos en el stick izquierdo denominado "Butter". Para todo ello existe un tutorial que nos enseñará los secretos de cada uno.

Más mejoras para Amped 2 son las que encontramos en el apartado de la jugabilidad y en esto intervienen los entornos, los trucos y sí, Xbox Live.

La plataforma de juego online abre un universo de posibilidades al título ya que permite los más diversos modos de juego con amigos, desconocidos, en campeonatos oficiales, en torneos propios, carreras desde cero offline y muchas descargas de nuevos entornos, complementos para los personajes, etcétera.

Y sí, el aspecto gráfico de Amped 2 supera al del primer título. Tanto en el número de polígonos de los modelados que ahora son más redondeados, como en la introducción de nuevos antialias para evitar los dientes de sierra en superficies que deberían ser lisas como la nieve.

Pero también efectos de luz, entornos más grandes sin que el framerate sufra aparentemente. Un trabajo de gran habilidad por parte de los desarrolladores y un juego que además de divertido nos abre un universo musical mucho más amplio con todas sus listas de reproducción más las que nosotros mismos añadamos.

Podremos disfrutar del servicio Xbox Live en Amped 2.





El reto es desbloquear todas las montañas del juego.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

Sobre el resto de cosas debemos, por obligación, destacar la posibilidad de utilizar Xbox Live con este juego y jugar nuestras partidas en línea... impensable hace un par de años.

lo peor...

Nos encantaría ver un editor de parques de nieve... quizá en Amped 3 tengamos la posibilidad de dar rienda suelta a nuestra imaginación.

en resumen...

Con las mejoras y todo, creemos que Xbox debe dar un poco más de sí y evitar muchos de los clippings habituales en Amped 2. Falta detalle. Las luces, por otro lado, muy buenas. Si a su gran jugabilidad, le unimos Xbox Live y el género de trucos para el invierno, se convierte en la joya de los deportes de invierno para Xbox.



La acción y tensión por conseguir tricks será más emocionante en Xbox Live

Dancing Stage Unleashed para muchos es sinónimo de horas y horas saltando frente a la TV con la música a todo volumen

XB MAGAZINE

desarrolla: Konami **edita:** Konami **fecha:** Noviembre 2003

Si alguna desarrolladora se puede considerar experta en el género de los juegos de baile es Konami con casi una decena de títulos para consola. El Dance Dance Revolution de Xbox parece que cambiará definitivamente de nombre en Europa por Dancing Stage Unleashed.

Dancing Stage UNLEASHED

por Ozetuki

Flechas descontroladas por la pantalla sugiriendo movimiento y nosotros saltando sobre una alfombra...

Podremos optar por partidas individuales a dobles o individuales en dos alfombras... ¡qué locura!

Para muchos, una ristra de flechas que nos indican direcciones al ritmo de canciones disco simplemente será una locura nipona más. Para otros muchos, será sinónimo de horas y horas de diversión frente al televisor saltando sobre la alfombra del juego. Xbox estrena género con Dancing Stage Unleashed (que en Norteamérica se conoce como Dance Dance Revolution Ultramix), una saga de juegos de baile que alcanza en la consola de Microsoft un nivel que hasta ahora no se había podido ver en ninguna otra plataforma. Y es que el baile ha ido un poco más allá. La mecánica es la misma: flechas que nos indican dónde debemos pisar (pulsar en el caso de que aún no tengamos alfombra) y ritmos endiablados que llegarán a desesperarnos en algunos casos o a sentirnos eufóricos en otros muchos.

Aunque en Dancing Stage Unleashed no tendríamos que mirar demasiado el aspecto gráfico, por primera vez nos encontramos con que las animaciones de los bailarines están en 3D, un paso más en este género que requiere pocos avances en este aspecto. En cualquier caso podremos hablar de un juego que respeta las reglas del género en cuanto a su aspecto gráfico. Aunque no viene traducido, al menos en la copia de pre-



Podremos optar por tres niveles de dificultad dentro de los ocho niveles principales.

■ El editor de bailes nos permite modificar flechas, pero no introducir nuestras canciones.



■ Hasta cuatro jugadores en una misma consola podrán jugar simultáneamente.



■ La barra superior nos indicará con colores la calidad de nuestra ejecución del baile.





■ También, si mantenemos el botón A pulsado en la elección de la canción podremos elegir la velocidad del baile.



■ Siempre se nos indicará el número de pasos Perfectos, Geniales, Buenos, Casi bien y Mal realizados, tras el baile.



■ Otra de las modalidades nos propone retos como encadenar varios perfect seguidos.

EL juego da multitud de opciones de configuración a lo largo de la elección de modalidad, nivel y canción.

view, cuenta con menús muy básicos e intuitivos que nos permiten llegar hasta cualquier opción. Entre las modalidades de juego contaremos con Game Mode (partidas de un solo jugador, competiciones multijugador de hasta cuatro en una sola consola y partidas a dobles combinadas); Battle Mode (con jugadores humanos y la CPU y dos modalidades distintas: puntuación o a mantener el máximo de "perfects" posibles; modo Workout que nos permitirá utilizar el juego para hacer ejercicio y controlar las calorías que quemamos en cada sesión; Challenge Mode (retos de mayor y menor dificultad, pero siempre adictivos); y por último el Training Mode para ir aprendiéndonos las canciones y los bailes con referencias de cadencia y demás.

A continuación tenemos que hablar de una de las novedades revolucionarias de Dancing Stage Unleashed para Xbox, la capacidad de Xbox Live que en principio podrá ser utilizada para descargar nuevas canciones que se sumarán a las 40 que ya incluye el juego, pero lo que no está confirmado es que se pueda jugar a través de la red con Xbox Live.

Y una de las opciones principales para los apasionados de los juegos de baile es la posibilidad de editar las canciones y crear el baile que nosotros queramos. Y el modo de edición no se basa sólo en coger las flechas que hay en un baile y cambiarlas por otras, sino que tendremos que determinar el "tempo" del baile llegando a poder incluir hasta 4 pasos distintos en un segundo (asombrosamente difícil). Las canciones las podremos salvar y luego usarlas en el juego. Una opción interesante es podremos guardar varias versiones de baile de la misma canción en las cinco carpetas disponibles con hasta 30 ficheros vacíos en cada una de ellas.

Entre el resto de opciones del juego nos encontramos con que el sonido sólo puede ser escuchado en Mono y en Stereo, sin opción para el 5.1; podremos hacer que el mando vibre (si jugamos con mando) cuando fallemos; existen hasta ocho niveles de dificultad del juego entre los que elegiremos fácil, medio o difícil; podemos cambiar ciertos aspectos gráficos de colores y demás de la escena y otros detalles de menor importancia.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Por fin aparece un juego del género, con el tirón que tiene en lugares como Japón o Gran Bretaña. Mucho más trabajado que la versión de PSX y con más opciones que ningún otro, sobre todo por la opción de Xbox Live.	El juego sin la alfombra pierde cierta frescura que lo hace original y el precio del combo puede desmarcar a mucha gente. Las canciones no son esos grandes éxitos de Operación Triunfo que harían bailar a cualquiera.

en resumen...

Un juego que se esperaba y que nos ha agradado mucho por sus múltiples opciones tanto de juego como de edición de bailes. Aunque la opción de Live ya está incluida en esta versión no se puede utilizar aún, pero será uno de los atractivos del juego.





desarrolla: Codemasters **edita:** Codemasters **fecha:** Octubre 2003

El amplio "know how" de Codemasters en lo que se refiere a títulos deportivos es lo que les ha hecho aventurarse con garantías dentro de este ambicioso proyecto. Entre sus trabajos futbolísticos anteriores podemos contar con varios Manager de Liga.

CLUB FOOTBALL

por Xboxfever

Un juego personalizado para cada aficionado en toda Europa, un gran juego de fútbol para cada Xbox en todo el mundo.

Beckham... pero también Ronaldinho, Owen, Nesta, Recoba, Makelele, Henry, Scholes y muchos más.

Adelantándose al que será su mayor rival en las estanterías, FIFA 2004, Club Football se pondrá a la venta durante este mes de Octubre en sus diferentes versiones, con mayor protagonismo en nuestro país de las adaptaciones del Real Madrid y FC Barcelona. Club Football permite meterte de lleno en la historia y el presente de tu club preferido y construir con él el futuro futbolístico. Para ello podremos, desde incluir a los jugadores editables que queramos en la plantilla (no dejes de incluirte a ti mismo dentro del plantel de tus estrellas) a modificar las tácticas y crear los campeonatos absolutamente a nuestro gusto.

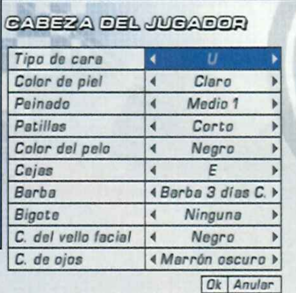
Pero si Club Football se caracteriza por algo es por ser un juego personalizado de cada club de fútbol de la élite europea. Hablamos de Arsenal, Ajax, Chelsea, Juventus, Inter, AC Milán, FC Barcelona, Aston Villa, Real Madrid, Bayer de Munich y muchos más, cada uno con todos los jugadores de la plantilla detallados con gráficos fotorrealista, los estadios basados en los propios planos y fotografías de los originales y con cánticos de las hinchadas grabados en partidos reales, un auténtico objeto de deseo para fanáticos de su club preferido.

Si nos fijamos en la presentación en pantalla el juego está muy elaborado y ofrece una serie de menús y posibilidades que son muy amables para el jugador y que permiten gran variedad de posibilidades con la única

A medida que avancemos, iremos desbloqueando fotos y vídeos de momentos de gloria del club.



Los estadios han sido creados basándose en fotografías e incluso los planos originales.





El hecho de no comprar los derechos de todos los equipos hace que aparezcan con los nombres de las ciudades.



Durante el juego las cámaras ofrecen una visión totalmente televisiva del encuentro.



Controles estilo PES para los amantes del fútbol sobre videoconsola y de la saga nipona.



La recompensa no es sólo poder incluirnos en el once inicial, sino también ir desbloqueando extras como fotos o vídeos de goles

pega de tener que contar siempre con 4, 8 o 16 jugadores para nuestras competiciones. Totalmente en castellano, tanto el texto como el sonido (José Ángel de la casa narra los partidos) nos encontramos con una presentación muy aceptable. Es en el terreno de la jugabilidad donde encontraremos más discrepancias ya que a pesar de contar con la disposición de los controles muy similar a la que utilizabamos en PES, nos encontramos con que algunas de las opciones no son posibles en este juego, por lo menos de la forma tan inmediata que ofrecia el juego japonés (regates, paredes,...) aunque también Codemasters se ha encontrado con la dificultad de adaptar los botones R y L a los gatillos. Una vez nos acostumbremos a los controles, algo



sencillo, será la reacción sobre el terreno de juego de los jugadores la que no nos termine de convencer. Sí, es bastante jugable pero poco fluida, los tiempos de reacción se nos hacen largos y la velocidad no está todo lo adaptada que nos gustaría. Además las animaciones no están perfectamente depuradas y veremos extraños saltos sobre todo "curiosos" en el caso de los porteros. Es en el apartado de la Inteligencia Artificial en el que tenemos más quejas por la reacción tanto de nuestros compañeros de equipo, como del contrario y, sobre todo, de los guardametas que han resultado ser muy flojos (no malos, pero poco inteligentes). El aspecto gráfico, salvando el apartado de las animaciones, nos parece bastante bueno aunque siempre mejorable y su evolución debe ir enfocada a elementos más suavizados y con texturas de mayor definición. La elección de cámaras es muy acertada y las repeticiones muy generosas.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

Poder contar con cada pequeño detalle de los mejores equipos de Europa y poder modificar sus tácticas. El juego es de lo mejor para Xbox, pero queda lejos de algunas de las novedades existentes para PS2.

lo peor...

No hay total libertad para crear campeonatos y no podemos editar las equipaciones de los equipos nuevos. La IA muy pobre, como muchas de las texturas.

en resumen...

Un buen juego de fútbol con el enorme atractivo de ser productos oficiales y licenciados por los diferentes clubs en sus diferentes versiones. El contrato por varios años nos dice que la evolución del título puede ser enorme en los próximos años.



Protagoniza una aventura gráfica encima de un skate y llega a hacerte tan famoso como el bueno de Tony Hawk

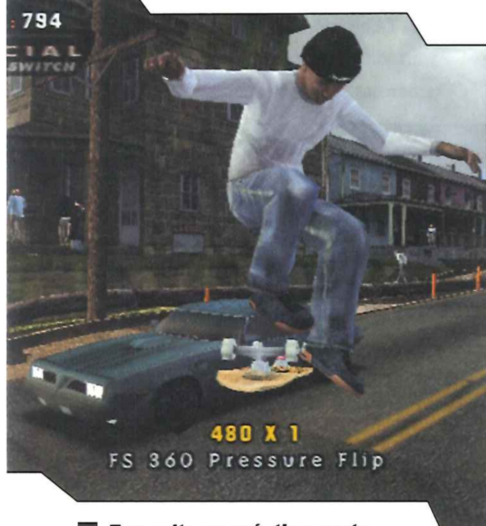
XB MAGAZINE **desarrolla:** Neversoft **edita:** Proein **fecha:** Noviembre 2003

La prolífica saga de Tony Hawk´s Pro Skater, con 5 entregas ya, es suficiente aval para esta compañía californiana ligada a la productora Activision.

Tony Hawk Underground

por Jetulio

Si pensabas que esta genial saga de skate ya no podía sorprenderte, estabas muy equivocado. Lo han vuelto a hacer. Vuelve el mejor de este género.



Ese salto es prácticamente imposible.

Es sorprendente el jugo que la gente de Neversoft está sacando a la franquicia de su exitoso título Tony Hawk´s Pro Skater. Además de la justa popularidad ganada con esfuerzo en las primeras entregas, no se puede negar que cada capítulo ha intentado dar una vuelta de tuerca más al juego, para no ofrecernos siempre las mismas opciones y jugabilidad. Pero, aunque siempre hemos pensado esto de la desarrolladora californiana y nunca hemos dudado de su buen hacer, tenemos que reconocer que ,tras el lanzamiento de Tony Hawk´s Pro Skater 4, comenzábamos a pensar que la saga ya iba a tener ya poca mecha que quemar. Pues bien, nos equivocamos. Ya en el número de junio os contamos la gran impresión que nos causó en el E3 y, ahora que hemos probado la primera beta, tenemos que contaros que estamos realmente impresionados.

Tony Hawk Undeground, sorprendentemente, nos sumerge en una aventura gráfica donde el mundo del skate tiene todo el protagonismo. Al contrario que en otros juegos de la saga, donde seleccionamos un personaje y vamos desbloqueando escenarios inconexos para ir realizando retos, aquí crearemos un personaje único y viviremos con él una compleja trama argumental. Desde un principio podemos tomar el papel protagonista del juego, bien eligiendo en la lista de conocidos skaters profesionales, o bien personalizando un personaje como nosotros queramos (la cara, el pelo, la ropa, los tatuajes, la tabla...). A partir de aquí, comenzaremos a vivir con él

Tenemos toda la libertad de ir por la calle y patinar.

Salta desde los tejados y cae en el skate.

Haz a tu personaje a imagen y semejanza.

Busca por la ciudad a gente que te pida favores o que te encargue misiones.

Los trucos, como siempre, se ven así de cerca.

Los completos editores de personajes, parques y trucos hacen que el juego sea prácticamente eterno.

una historia realmente adictiva, con sucesivos giros argumentales, que nos llevarán a pasar de ser un skater anónimo en los suburbios de New Jersey, a lograr la fama y la fortuna, convirtiéndonos en toda una superestrella del skate.

Pero, una vez metidos en faena, lo más novedoso del juego es que, por primera vez, nuestro personaje puede bajarse del skate (pulsando el botón blanco), ponerlo bajo el brazo y andar, correr o recorrer la ciudad a bordo de cualquier otro vehículo. Y no sólo eso, sino que podremos saltar, agarrarnos a alguna cornisa y trepar hasta los tejados y así poder encontrar otros escenarios donde montar en el skate o desde donde saltar con la tabla. Además, cuando vamos a pie, el botón B nos sirve para lanzar puñetazos, lo que nos vendrá muy bien cuando nos amenace alguna banda de maleantes.

Con todas estas nuevas opciones, el juego se convierte en toda una aventura, pero sin olvidar la esencia de la saga. Aquí lo importante sigue siendo patinar y aprender a realizar los mejores trucos para que nuestra puntuación siga engordando. Pero todo sucede con mucha más libertad de movimientos y en unos escenarios enormes y urbanos. En estos escenarios encontraremos cientos de retos que realizar, gente con la que hablar para que nos pida favores o misiones, etc. Todo para ir avanzando en una carrera hacia la fama en el mundo del skate.

Los desarrolladores de Neversoft han echado el resto y, además de crear un juego realmente adictivo que mezcla la aventura y el mejor skate (además del modo historia hay modos de paseo libre, etc.) han querido dotar al título de varios modos que lo pueden hacer eterno. Así, además del genial editor de personajes, han añadido un editor de trucos, con el que podemos crear, nombrar y puntuar trucos exclusivos y después compartirlos a través de tarjetas de memoria, y un editor de niveles, que nos permite inventar escenarios. Desafortunadamente los usuarios de Xbox no vamos a poder disfrutar de las capacidades online que sí van a tener los aficionados de Playstation 2 que, según aseguran desde Activision, podrán echar partidas de ocho jugadores y bajar contenido descargable (¿descargable donde?, ¿en 20 tarjetas de memoria?). Bueno, afortunadamente, si que tenmos disponible un modo para dos jugadores a pantalla partida y el sistema link entre dos Xbox.



valoración y pronóstico...

lo mejor...
La libertad total, el genial modo historia, el poder bajar del skate, los gráficos mejorados y la banda sonora. Además, los editores y modos multijugador.

lo peor...
Que la versión de Xbox no incluya modo online y que no venga doblado al castellano.

en resumen...

Tal vez estemos ante el mejor título de la saga, y eso es decir mucho tras tanto éxito seguido de Tony Hawk´s Pro Skater. Si te apasiona este género, parece que la gente de Neversoft han vuelto a lanzar lo mejor del mercado.



La china premedieval y sus combates a campo abierto en nuestras manos

XB MAGAZINE

desarrolla: *Koei* **edita:** *Virgin Play* **fecha:** *Octubre 2003*

Una experimentada y exitosa compañía de desarrollo nipón que ya lanzó el tercer título de esta saga en Xbox y que nos regaló el adictivo Crimson Sea.

DYNASTY WARRIORS 4

por Jetulio

La saga de combates masivos y guerras abiertas en la China de los Tres Reinos llega a su cuarta entrega y se consolida.

A veces esto se parece demasiado a un juego de lucha.





Dos chicas algo enfadadas en pleno combate.

La mítica desarrolladora japonesa Koei cumple su 25 aniversario, y lo ha celebrado desarrollando una nueva entrega de su saga de más éxito, Dynasty Warriors. La cuarta entrega de esta serie de acción táctica y combates masivos medievales ha vendido más de un millón de copias en Japón (en su versión para PS2) tras sólo un mes en el mercado. Inmediatamente después de su rotundo éxito en la videoconsola de Sony, y como ocurriera en la tercera entrega, Koei ha lanzado la versión para Xbox, que llega prácticamente a la vez al mercado europeo. Para aquellos que no conozcan la saga y que no hayan podido disfrutar de Dynasty Warriors 3, tenemos que decir que es un juego basado en el libro "Romance de los Tres Reinos" que narra cómo fue la China del siglo III, la mítica China de los Tres Reinos. Si la tercera entrega ya nos ha dado la oportunidad de protagonizar enormes batallas masivas por el control de la China pre-medieval, esta nueva entrega va a dejarnos con la boca abierta con todas las posibilidades que añade. Dynasty Warriors 4 nos vuelve a sorprender, tras meter el DVD en nuestra Xbox, con una secuencia de presentación de auténtico lujo, con escenas de batallas terrestres y navales espectaculares y con un virtuoso solo de música heavy de fondo.



En medio de la batalla podremos dar órdenes y recibir avisos de nuestros aliados.

En este juego también podemos utilizar máqinas de guerra, caballos, elefantes...



En cada escuadrón enemigo hay muchos soldados, pero también duros capitanes.



Un arma poderosa siempre es un argumento de lo más consistente.



Siempre hay que estar atentos al mapa y a la misión principal y a veces hay que huir.



La cámara puede moverse en todo momento para tener una buena visión del combate.

La mezcla es explosiva, pero es que el juego lo merece. Los que ya hayan probado Dynasty Warriors 3 van a encontrar un gran número de novedades. Estas incluyen más de 50 niveles para superar, a través de 17 grandes mapas. Como ya pasaba en el título anterior, podremos elegir cualquiera de los Tres Reinos (Wei, Whu o Shu) y encarnar a uno de los tres generales de cada uno de ellos (aunque en cada misión podemos cambiar el personaje a nuestro antojo). Los nuevos modos de juego incluyen el modo Musou (el principal), Free (para jugar cualquiera de las misiones desbloqueadas previamente en el modo Musou), Versus (una batalla de dos jugadores) y Challenge (un modo en el que tenemos que superar cuatro tipos diferentes de retos). En el modo Musou podremos vivir una a una las grandes batallas de cada uno de los Tres Reinos, una historia compleja y bastante larga que intercalará las misiones con preciosas escenas de animación. Una vez que conocemos a nuestros generales y nos hemos decantado por uno de ellos para manejar de forma directa, pasamos a la pantalla de preparación de la misión. En ella podemos ver el mapa, los objetivos, asignar equipo y armamento a nuestros generales, asignar a nuestros ejércitos avanzadas máquinas de guerra y seleccionar los guardaespaldas que acompañarán a nuestro personaje. Estos no se moverán de nuestro lado y nos salvarán el pellejo más de una vez.

Los personajes están caracterizados de forma espectacular.

Una vez en faena tenemos que estar muy atentos al mapa (arriba a la derecha) y a las indicaciones que de la batalla nos dan nuestros colaboradores. La táctica es fundamental a la hora de superar cada misión, ya que sólo nuestra fuerza no podrá hacernos vencer ante tamaños ejércitos de enemigos. Los controles de nuestro personaje son bastante simples y nos permiten realizar extraordinarios golpes, combos, encadenar varios sablazos consecutivos y utilizar los ataques Musou, unos ataques mágicos que podemos desplegar cuando nuestra barra de Musou se encuentra llena. El apabullante apartado gráfico del juego permite que haya varias decenas de soldados luchando en nuestra pantalla sin que notemos un mínimo retardo del rendimiento.

Los héroes de los Tres Reinos tienen cada uno su propia historia.

Además el juego incluye un modo Edit, que nos permitirá editar a nuestro propio general y a sus guardaespaldas, un máximo de ocho por jugador.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El genial sistema de combate y los enormes escenarios repletos de soldados luchando. Las nuevas campañas, unidades, armas y los nuevos modos de juego multiplican sus posibilidades.	Mucho nos tememos que el juego no llegará ni siquiera traducido, por lo que las instrucciones en medio de la batalla pueden resultar confusas. Se echa en falta un modo multijugador para 4 o más.

en resumen...

Dynasty Warriors 4 ha mejorado todo lo que era mejorable desde su tercera entrega, es decir, el apartado gráfico y la inclusión de muchas más opciones y características para hacer de su genial experiencia de combate táctico, una referencia obligada para el género.



BROKEN SWORD 3
THE SLEEPING DRAGON

XB MAGAZINE entrevista a Charles Cecil (Revolution Software) creador de Broken Sword

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon, o el Sueño del Dragón como se ha traducido en España es una nueva aventura en la que se vuelven a ver las caras la conspiración, el misterio histórico y la justicia a lo largo y ancho del planeta. Desde las selvas del Congo a las calles de París, de los tenebrosos castillos de Praga a la tranquilidad de un pueblo como Glastonbury... todo para que el Dragón Durmiente no desate su ira sobre la Tierra y provoque el caos global. George y Nico se embarcan en esta nueva aventura y Charles Cecil nos cuenta cómo y por qué ocurre cada cosa en Broken Sword 3.

■ *Nico comienza sus aventuras en París, mientras que George comienza en el Congo.*



■ *El nuevo sistema de iluminación creado por Revolution Software no es visible con simples screenshots.*

Hay un montón de gente interesada en esta tercera entrega de Broken Sword, ¿podrías ponernos al día acerca de la historia de la secuela y cómo va a estar enlazada con los títulos anteriores?
Preferiría no meterme mucho en la intriga, desvelar la historia arruinaría todo el juego. En cualquier caso, al principio, vemos a George sobrevolando las selvas del Congo en un decrépito avión de transporte. Una increíble tormenta eléctrica atrapa al avión y uno de sus motores explota, pero el piloto australiano asegura que no que preocuparse por nada.

Cuando el avión se estrella contra la zona más alta de la jungla, George pierde la memoria momentáneamente. Despierta y se encuentra con que el aeroplano está peligrosamente suspendido de un profundo precipicio. Mientras, en el otro lado del mundo, vemos a un hacker tecleando. Suena el timbre de la puerta y la visitante se presenta como Nico Collard. Él le deja pasar y le cuenta todo acerca de sus increíbles descubrimientos pero se detiene y ella saca una pistola y apunta a su cabeza. Tan sólo es el principio de otra historia extraordinaria de George Stobbart y Nico Collard.

George y Nico comienzan el juego siguiendo historias totalmente distintas las cuales llegarán a un punto de convergencia. Ciertos movimientos sísmicos de gran importancia están sacudiendo todo el mundo y no existe ningún tipo de alarma global. Algo mucho más siniestro que todo esto está surgiendo. Una Antigua Conspiración, los Secretos de los Templarios, y una perversa fuente de pura Maldad son los reponsables...
Este juego saca a la luz al mismo tiempo algunas ideas que ya se han desarrollado anteriormente y por fin decimos lo que es Broken Sword. En Broken Sword 1 introdujimos la leyenda de los Caballeros Templarios y cómo su enigmática orden medieval repercutía en los tiempos modernos. Y Broken Sword 2 metió la idea de las antiguas civilizaciones con conocimientos esotéricos- en esta ocasión con los Mayas y sus extraordinario conocimiento de la Astronomía ya que se dedicaban a sacrificar humanos para conciliarse con el dios Sol. El Sleeping Dragon de Broken Sword 3 se construye en torno a esas temáticas.

Creo que nos hemos distanciado mucho de los otros desarrolladores de aventuras. No tenemos competidor directo

¿Es muy difícil desarrollar este tipo de aventuras para consola sin ratón ni teclado con los que interactuar y sabiendo que el número de botones a pulsar en el pad es limitado?
El juego fue desarrollado originalmente para consola. La interfaz de puntero y click tan sólo permite un botón izquierdo y un derecho.

Si tenemos sticks analógicos, cuatro botones y gatillos, tenfremos mayor flexibilidad.

¿Qué me puedes decir del cabio de estilo de gráficos? ¿Ha sido una decisión muy difícil pasar de gráficos 2D a 3D?
Ha sido nuestra elección pasar a 3D. Hemos pasado del formato puntero y click a un sistema directo de control. Creo que es la evolución natural del género.

El juego tiene un aspecto único. Para los escenarios hemos desarrollado una avanzadísima tecnología de iluminación que estamos patentando. Esto nos permite crear colores

muy ricos y contrastados –algo vital para crear escenas dramáticas que reflejen sensaciones y estados de ánimo. Creo que la técnica de iluminación y de sombras le da un aspecto único al juego que los screenshots estáticos no son capaces de reflejar. Con respecto a los personajes, una técnica muy avanzada de rendering en 3D en tiempo real les da un físico singular, sobre todo cuando son iluminados por luces complejas con sombras puntiagudas. Es sistema de animación en tiempo real para los personajes completa la caracterización gracias a su uso en la animación facial y la sincronización de los labios mientras que también se ha ido creando una expresión coropral convincente.

Creo que Broken Sword 3 es el mejor juego que hemos escrito nunca. Por favor, disfrutadlo.

¿Qué hay de nuevo en BS3?
Visualmente el juego es totalmente diferente. El cambio a las 3D nos ha dado gran cantidad de posibilidades tanto en jugabilidad como en cuanto al aspecto cinematográfico del título.

El sistema de control parece ser distinto de una aventura de ratón pero pronto queda muy claro que el juego es, en esencia, una aventura de las de siempre. Muchas de las ideas que hemos incorporado son desarrollos y mejoras de lo que hemos hecho en los BS anteriores.

¿Qué se ha mantenido de los anteriores? Tuvimos la oportunidad de ver el juego en el E3 y parecía mezclar acción y aventura ¿cómo lo habéis conseguido?
Aunque el juego es fundamentalmente una aventura, la jugabilidad incluye toques que podrías esperar en cualquier película de aventuras o de investigación, hay más exploración e incluso mucha acción basada en juegos de inteligencia. Para reflejar esto, George y Nico tienen ahora una apariencia más corpulenta (más en forma). George es más malo y está más malhumorado - como consecuencia de las aventuras en las que ya ha aparecido. A Nico la han transformado y actualizado. Pero son claramente los mismos personajes y, como antes, sus personalidades son las que conducen la historia.

Tras el E3 habéis conseguido el Premio del E3 a la Mejor Aventura. ¿Paseasteis por el E3 para ver otros juegos de aventura? ¿Encontrasteis algo interesante? Me refiero a algún competidor desde el punto de vista de Revolution Software. ¿Qué me decís de los juegos de Xbox? ¿Alguno al que tengáis ganas de jugar?
Me encantó que nos diesen el premio al Mejor Juego Aventura. Para ser honestos, creo que nos hemos distanciado mucho de los otros desarrolladores de aventuras por lo que no tenemos ningún tipo de competidor directo. Si estamos en lo cierto, ¡El tiempo lo dirá! En cualquier caso, espero que cuando los otros desarrolladores vean el juego se den cuenta de que el género ha avanzado y esperaría ver muchos de nuestros adelantos en otros juegos. Vi un montón de buenos juegos para Xbox, y el que más me impresionó fue Halo2.

Los juegos de consola suelen ser un poco más frenéticos... ¿Por qué nos pegaremos a la Xbox en BS3?
Cuando nos propusimos hacer Broken Sword 1 en PlayStation, nuestro editor nos aseguró que no estaba enfocado al típico propietario de una PlayStation. Ambos juegos se vendieron muy muy bien en ese formato. Xbox es reconocida como una gran consola por la gran parte de sus compradores, algunos de los cuales sí quieren jugar a frenéticos juegos de disparos en multijugador, y algunos de los cuales se quieren sumergir en una fascinante y embelesadora aventura. Seguro que una gran cantidad de usuarios serán atraídos por el juego.

¿Algún consejo para el jugador de Broken Sword 3 en Xbox?
Creo que es el mejor juego que hemos escrito nunca. ¡Por favor, disfrutadlo!



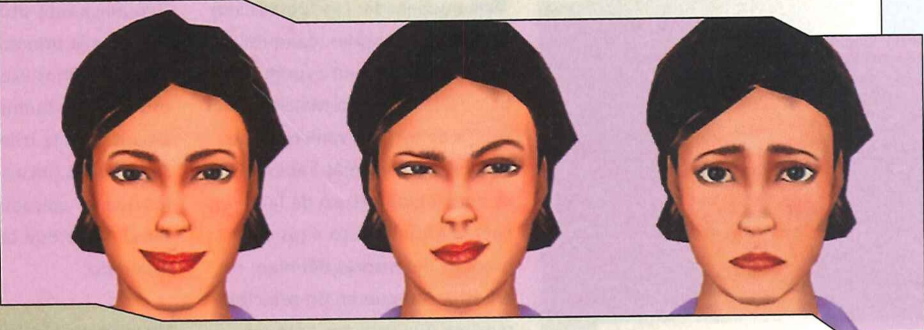
George y Nico comienzan el juego con aventuras diferentes que convergerán.



Vi un montón de juegos buenos para Xbox, y el que más me impresionó fue Halo 2.



Al final, las personalidades de Nico y George son las que conducen la historia.



Se utiliza un sistema de animación en tiempo real para los personajes que incluye gestos.

Puedes encadenar tres acciones seguidas pulsando la tecla X, con lo que ganarás tiempo para pensar sin parar de luchar.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69,95 euros
género:RPG
jugadores: 1

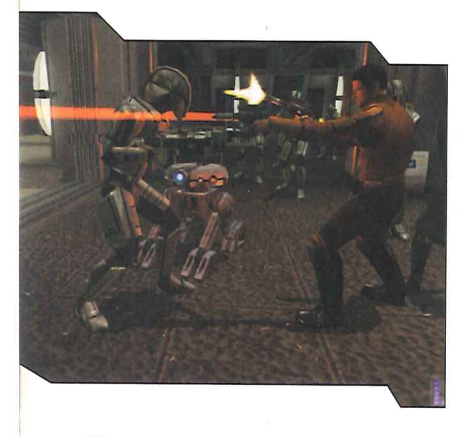
MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: sí descargas
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Bioware
distribuidor: Electronics Arts
más info: www.lucasarts.com

STAR WARS
CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

por Sir Bruce

La Fuerza por fin está de nuestro lado.



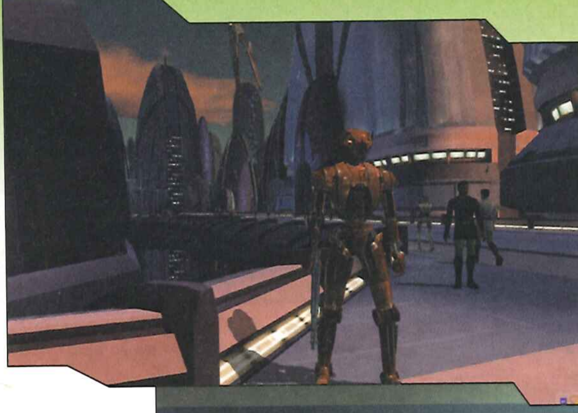
¡Oh, no! Un rancor, y yo sin el ahuyentador...

La República se ve seriamente amenazada. Las fuerzas Sith avanzan imparables, conquistando mundos que son exprimidos bajo su poder. Lord Malak está al frente de este movimiento que cada vez parece más imparable. Y es que el lado oscuro de la Fuerza atrae incluso a los más grandes defensores del bien, sin saberlo. Aunque en un principio parezca que estamos ante un juego de Star Wars puro y duro, no os asustéis detractores de la obra de Lucas & Company. Caballeros de la Antigua República está situado mucho antes de la primera de las películas, 4.000 años exactamente, y eso se nota. Aunque para los amantes de la trilogía y de todo su Universo (incluso si te gustan los nuevos episodios), este puede ser el juego que tanto habéis esperado.

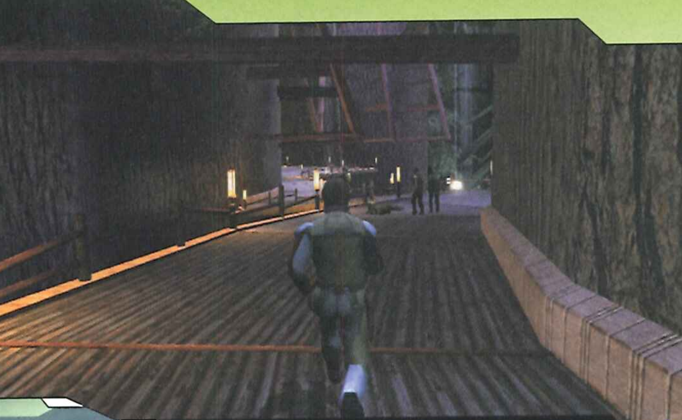
Un personaje, una carrera

El primer reto del juego será crear un personaje principal con el que te identifiques. Se trata de un juego de rol, y para mi esto es imprescindible. Aunque las opciones no son demasiado variadas y sólo se puede elegir entre ratero, explorador o soldado de ambos sexos, y sólo humanos. Luego hay algunos puntos que repartir entre los atributos como destreza, fuerza física, sabiduría, carisma, inteligencia y constitución. La profesión ofrece una cierta predisposición hacia ciertas habilidades que habrá que utilizar en momentos puntuales, y que pueden convertirse en verdaderas

La Fuerza... pero también la destreza, inteligencia, sabiduría, experiencia...



El sable de luz será una de las armas a dominar, ya avanzados en la aventura.





Un ejemplo de buen uso de La Fuerza.

Tatooine's just a desert planet. I hear the mining isn't going so well... I'd bet the colony gets abandoned before long.

especialidades. Pronto verás que controlar a más de un personaje simultáneamente no es complicado. Algunas habilidades de un individuo pueden beneficiar a todo el equipo y otras, sólo a su poseedor. Los personajes principales, hasta nueve, son totalmente manejables en cualquier momento de la partida. Los androides comunes, que compres o se te unan durante la partida, tendrán un funcionamiento más automático, pero no por ello menos efectiva. En cuanto a esos poderes que nos vienen a la cabeza cuando pensamos en Star Wars, sólo estarán disponibles cuando el entrenamiento del personaje haya finalizado. Hay que aprender unos dogmas antes de ser un Jedi.

En Caballeros de la Antigua República son tus acciones las que dictan en qué lado de la Fuerza estás y, probablemente, nunca antes se haya tratado mejor este tema. La forma de responder en los diálogos, usando ciertas artes en un sentido poco agradable o atacar a inocentes tendrá el efecto que ya te puedes imaginar.

Es más difícil permanecer en el lado de la luz que inclinarte hacia el de la oscuridad, pero ambos son caminos que puedes seguir.

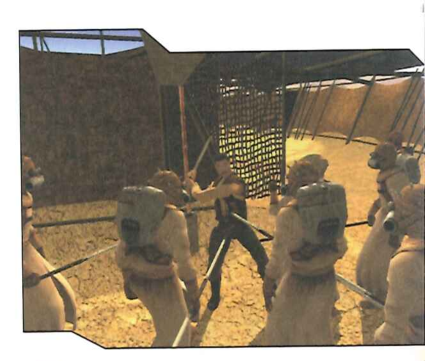
El combate

Si os suenan algo las reglas del clásico Dungeon & Dragons en su última edición, os resultará familiar lo que Bioware ha usado aquí. Antes de cada ronda, de forma totalmente transparente al jugador, se genera un número en un dado virtual de veinte caras. Todas las mejoras o penalizaciones a la puntuación que tengan las armas son añadidas en este momento. El golpe será efectivo si la cifra generada es superior a la defensa del contrincante. También usa este método para protegerse, es decir, para estimar las posibilidades de esquivar un ataque. Aquí influyen las puntuaciones de habilidad y destreza que tenga el personaje. Es un sistema que lleva más de veinte años perfeccionándose, aunque siempre habrá alguien que no esté contento con él. Yo sólo le veo aspectos positivos.

La lucha en sí parece en tiempo real, y esa sensación viene dada porque podremos mover los personajes con el stick en casi cualquier momento. Las embestidas se sucederán sin interrupción hasta que acabe el enfrentamiento, si así lo queremos. Y es que en cualquier momento se puede parar el tiempo para elegir armas, y por supuesto, la siguiente acción a realizar. Resumiendo, es un combate por turnos enmascarado. Se pueden poner hasta tres acciones en cola de ejecución con la tecla X, algo que nos puede dar algo de tiempo para pensar la siguiente jugada sin tener que parar para ello.

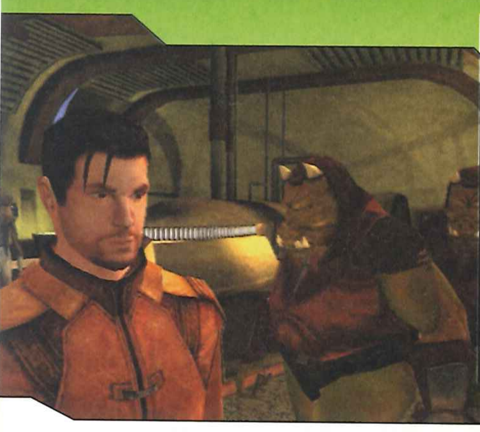
Para que el personaje no se desvíe demasiado de la personalidad que marca su condición inicial, hay una serie de reglas preestablecidas. Esto también permite que personajes diferentes pero de alto nivel, ofrezcan un combate más justo. Así, por ejemplo, un maestro

No serás un Jedi desde el principio, antes tendrías que aprender algunos dogmas.

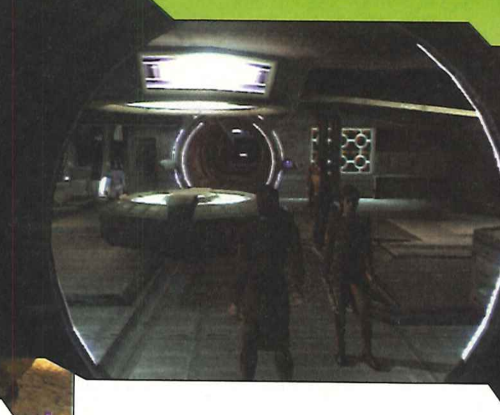


Tendrás que librarte de esta banda de moradores de las arenas.

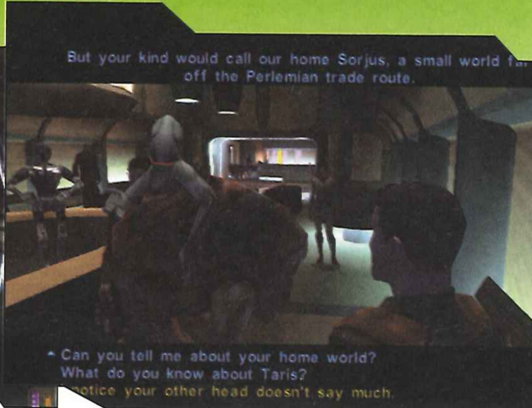




Los decorados tienen gran cantidad de elementos en movimiento.



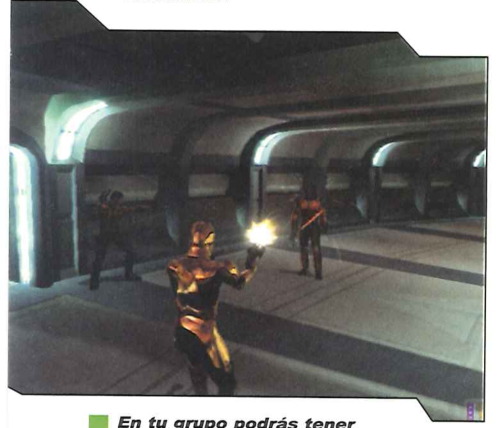
Los puntos hacen ganar experiencia, la experiencia sube el nivel y el nivel, te hace más fuerte.



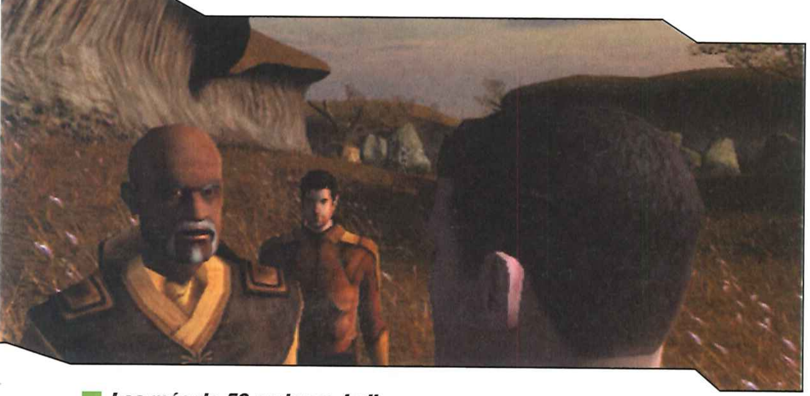
Con un nivel más alto estarás más cerca del lado oscuro... o de la luz.



Las naves que no dejan de pasar dan sensación de grandeza a los escenarios.



En tu grupo podrás tener hasta nueve personajes más algún androide.



Los más de 50 poderes Jedi pueden ser tu principal garantía de éxito.

del Sith que no sólo posee grandes poderes sino que es un genio con las armas tendrá que optar entre llevar puesta una armadura o utilizar toda su potencia proveniente del lado oscuro. También se puede cambiar de personaje en cualquier momento y dar órdenes individuales, aunque en el menú de juego se puede optar por una actitud predeterminada. Puedes cambiar de objetivo con los gatillos, algo que es común al resto de la aventura, donde el objeto a utilizar o el personaje con el que hablar, será el que tengas seleccionado mediante la pulsación de los gatillos.

Salvar cuanto quieras no evitará que tengas dificultades si no piensas un poco tus acciones.

Sólo en Xbox... y PC

Si nos limitamos a los aspectos técnicos como los gráficos y el sonido, hay ciertos toques que nos dan la sensación de estar ante algo grande. El empleo de las luces, la profundidad y tamaño de algunos escenarios y ciertos efectos de sombreados hacen que quieras enseñarle el juego a las visitas. Pero hay detalles como el diario, en el que se anotan todas las conversaciones que van teniendo los personajes para no perder el hilo de la historia y que no te pillen por sorpresa tras días sin jugar. O simplemente, poder salvar tantas veces como quieras lo que hace pensar en lo grande que es Xbox. Los tiempos de carga no llegan a molestar salvo cuando vuelves a un sitio en el que acabas de estar y tienes que esperar esos ocho o diez segundos que te dan tiempo para pensar al jugada. Pero viendo lo que se esconde detrás de la espera, la sensación pasa a ser de recompensa. El tamaño del juego no deja de asombrar, y si la duración es una de las principales bazas que llenan el DVD, sólo Morrowind parece hacerle sombra en Xbox.

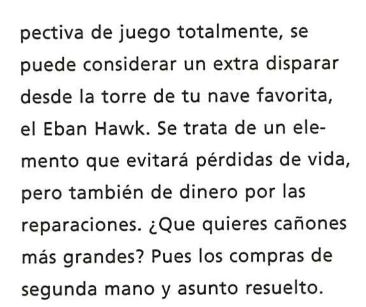
Juegos extra

Hay una serie de actividades paralelas con las que tendrás que familiarizarte. Éstas sirven tanto para ganar dinero, como para enriquecer el desarrollo de la trama. Pero también, conviene ser realmente bueno en alguna de ellas, como las carreras de Swoops porque son fundamentales para la trama del juego. La primera que tendrás oportunidad de probar es un juego de cartas llamado Pazaak, parecido al Blackjack, pero que además es una especie de homenaje a Magic: the gathering. Para jugar necesitarás una baraja, que puedes comprarle a alguien que ya la tenga hecha, y luego ir añadiendo cartas más útiles en diversos trapicheos o en los bolsillos de tus víctimas. Por supuesto, junto a las misiones principales de las que depende la aventura, podrás dedicarte a sacar beneficio de "encargos" de terceros o incluso, de optar por métodos poco ortodoxos de cumplir los objetivos. Pero debes tener cuidado de para qué lado se inclina la barra de la Fuerza. También, como cambia la pers-

Las luces y sombras y los gráficos en los exteriores son impresionantes.

Aunque se trata de lucha por turnos, todo ocurre tan rápido y sencillo que parece en tiempo real.





El método de lucha por turnos es tan dinámico que parece en tiempo real.

Visitarás muchos mundos conocidos de la saga galáctica.

pectiva de juego totalmente, se puede considerar un extra disparar desde la torre de tu nave favorita, el Eban Hawk. Se trata de un elemento que evitará pérdidas de vida, pero también de dinero por las reparaciones. ¿Que quieres cañones más grandes? Pues los compras de segunda mano y asunto resuelto.

Localización, sí o sí

Hubo un poco de polémica porque el juego no vendría doblado al castellano, pero duró poco porque se anunció con un precio de cuarenta y cinco euros y los ánimos se calmaron. Al menos vendría traducido. Pero ahora, pensándolo mejor, debemos agradecer que no hayan cambiado las voces y gruñidos originales, dotando de más realismo al juego. Aunque entiendas inglés a la perfección, te ves leyendo subtítulos cada vez que te encuentras con un wokie o algún otro espécimen. Más que nada tras enfrentarnos a algunos de los últimos doblajes que perecían más un insulto que algo de agradecer. Los subtítulos, por supuesto, están en castellano. Conservan más o menos los matices del original, y sin destacar, permiten seguir el desarrollo de la aventura. La música sí es algo a destacar, junto a algún escarceo inicial de la conocida melodía de Williams, se va sucediendo una maravillosa banda sonora compuesta para la ocasión. También es de agradecer que se pueda jugar con los controles de volumen de cada una de las fuentes de sonido.

Por cierto, o te molestes en cambiar la configuración de la consola al inglés, esta vez no han incluido la versión original en el DVD.

El veredicto

JUGABILIDAD
El sistema de combate es todo un acierto, con unas reglas que sólo contribuyen a hacer aun más grande este género. Los tiempos de carga no son molestia.
9,6

GRÁFICOS
Quizá se eche en falta algún detalle más en las texturas, o el antialias, pero pocas veces se han recreado mundos con este detalle en plataforma alguna.
9,4

SONIDO
La banda sonora delata al título, pero de una forma muy sutil. El sonido surround en 5.1 es otro factor que nos hace olvidar cualquier deseo de que viniera doblado al castellano.
8,5

ADICCIÓN
Si un juego de rol no engancha desde un principio, es difícil que consiga hacerte pasar horas y horas hasta acabarlo. Kotor es de los que no te dejan alejarte del pad hasta acabarlo.
9,8

☺ El mejor juego de rol para Xbox en castellano, por lo menos hasta que lleguen Sudeki, Fable y compañía.

☹ Nada que destacar, ya que está más relacionado con los gustos de cada uno que con lo que hubieran podido mejorar los desarrolladores.

! Enfrentarte a un rancor con poco más que tu espada de luz y sentir sus pasos frente a tí. Eso y que realmente da la sensación de estar visitando otros mundos en el Ebon Hawk.

NOTA XB MAGAZINE 9,5

En CMR04 encontraremos algunos coches extra para nostálgicos

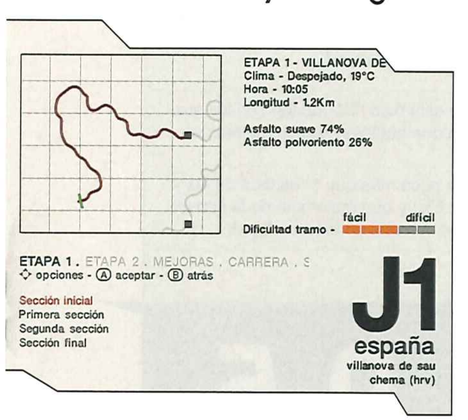
XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Codemasters
género:Carreras	xbox live: sí	distribuidor: Codemasters
jugadores: 1-4	banda sonora propia: no	más info: www.codemasters.com/colinmcraerally04

COLIN MCRAE RALLY 04

Disponible la máxima expresión del rally de simulación para Xbox y con algunas de las mejoras exigidas.

por Xboxfever



Según hemos podido comprobar, la versión de PS2 cuenta con unos gráficos bastante por debajo de la versión Xbox.

Llevamos algunas semanas jugando a la cuarta entrega de Colin McRae Rally en la redacción de XB Magazine y uno de los hechos que nos ha llamado la atención es que se ha levantado una gran polémica en torno a si ha evolucionado o no el título desde el año pasado.

Batalla campal

Los que creen que no hay mucha variación con respecto al Colin McRae 3, en esta versión del juego ven que se han depurado algo los gráficos, en realidad las opciones de Live no sirven para jugar por lo que es como si no existiesen, las modalidades de juego multijugador son bastante similares a las del año pasado y los defectos de jugabilidad que hacían que el coche que conducimos patine sobre el suelo, continua existiendo en CMR04. Sin embargo, esa visión negativa somos capaces de contrarrestarla los que sí nos hemos fijado un poco más en el juego y hemos visto todos los detalles en los que CMR04 ha evolucionado.

En primer lugar, la jugabilidad, el aspecto más importante del título. Sigue siendo un simulador realista de conducción y la física de los coches quiere ser todo lo parecida que pueda a la realidad, es por eso que lo que a nosotros nos parece un simple deslizamiento por la pista superando todas las leyes de la física, no sea más que el fiel reflejo de que los vehículos que tenemos entre manos pesan 1200 kilos, cuentan con 300 caballos de potencia y corren a velocidades en ocasiones cercanas a los 200 km/h por lo que

Los vehículos de Colin McRae 04 son los más detallados del panorama de juegos actual.

El sistema de daños implementado en CMR04 es el más eficiente y realista.

Podremos llegar a destrozar el coche hasta el punto que se nos vaya calando cada cien metros.

Tendremos la opción de elegir coches entre los de tracción a las 4 ruedas, a dos ruedas, coches de rallies de los años 80 o de una categoría extra.

su deslizamiento sobre la gravilla, la arena, la nieve o el propio asfalto no puede responder a nuestro "conocimiento" de la respuesta de un coche normal sobre la carretera. Otro aspecto que sí criticamos es que la sensación de peso del coche sea muy leve, si bien ha evolucionado con respecto al año pasado en que se han metido cierta vibración que nos hace sentir los golpes del coche contra el suelo o algún otro obstáculo de la carretera. Sin embargo, el motor sigue sin ningún tipo de vibración como sí cuenta RalliSport Challenge.

En cuanto al detalle, muy comentado, de la física de los coches de CMR en los giros basándose en un solo punto, en la versión CMR04 ha variado un tanto y aunque el coche sí gira en ese eje central, también se desplaza lateralmente por lo que tiene otro eje de rotación y la conducción se hace todavía más realista. En las curvas más cerradas, podremos girar, tirar del freno de mano y hacer la derrapada y para salir de ella acelarar mientras giramos el volante a tope hacia el lado contrario al que queramos ir... porque el coche responderá con el giro que estamos esperando, totalmente real y totalmente nuevo.

Otra de las críticas recibidas por el anterior juego de Colin en Xbox es que tan sólo podíamos competir como si fuésemos el propio Colin McRae, pero en esta ocasión Codemasters nos da la oportunidad de crear nuestro piloto y elegir la escudería en la que queremos correr, eso sí Colin será uno de nuestros rivales más fuertes y su coche, el Citroën Xsara uno de los mejores de los que podemos elegir.

En cuanto a las críticas posibles porque no se haya implementado la opción de jugar a través de Xbox Live como se rumorea que está haciendo Digital Illusions con su RalliSport Challenge 2, al menos contaremos con la oportunidad de comparar nuestros tiempos con el resto del mundo en uno de los mejores, sino el mejor, juego de rallies de la historia, porque sin duda supera a Colin McRae 3 que ya el año pasado fue uno de los preferidos del público.

04 colin mcrae rally

CMR04: Más opciones

Se ha comentado mucho acerca de todas las opciones de juego que incluiría el nuevo Colin McRae Rally 04, pero lo mejor es repasar todas ellas para que los más escépticos sepan que este Colin es especialmente completo.

Los coches ya no rotarán sobre un sólo eje en Colin McRae 04





Podemos crear un rally personalizado eligiendo nuestras etapas preferidas de distintos rallies.

Existe una pantalla de secretos en la que podremos introducir códigos para ir desbloqueando si no somos capaces de ganar los campeonatos.

Las cámaras de repetición han sido mejoradas, pero siguen sin permitir ninguna libertad de movimientos.



Tenemos acceso a la modificación del coche y su reparación además de información sobre cada etapa de la carrera en curso.

Ciertas texturas de vegetación son demasiado pobres

04
colin mcrae rally

Nos encontramos con la posibilidad de jugar un Campeonato del Mundo y aquí tendremos que elegir la categoría en la que correremos porque los vehículos podrán ser, como en la actualidad, con tracción en las cuatro ruedas, tracción a dos ruedas (coches de carretera especialmente preparados para rally como un MG ZR, un Citroën Saxo con 207 caballos, un Ford Puma 1600, y muchos más), un Grupo B (potentes y difíciles de controlar, coches de los rallies de los 80 tales como Audi Quattro, Lancia 037 o Peugeot 205 16 válvulas y 480 caballos de potencia), por último podremos optar por un rally para expertos... pero para todo ello tendremos que ir ganando los diferentes campeonatos. Luego elegiremos si queremos competir uno o dos jugadores y la dificultad del campeonato (normal o avanzada).

Pero si este es el modo principal de juego, también podremos jugar simplemente a un rally o una etapa de las que tengamos desbloqueadas. En estas modalidades podrán participar hasta 4 jugadores y podemos hacer que los daños sean normales o que afecten de manera importante a la conducción, aunque también podremos activar la opción de ajuste del coche para planificar el rally y elegir la configuración que más se adapte al terreno en el que vamos a correr. En la modalidad de rally podremos hacer que el sistema de calificación dependa tanto de los tiempos como de la posición y los puntos finales que acumulemos. Otra de las modalidades de juego, la última y para los jugadores menos exigentes es la Carrera rápida que permite jugar con una selección aleatoria del coche y del circuito en el que correremos entre todos los que tengamos desbloqueados y podremos seleccionar entre uno y cuatro jugadores y también el nivel de daños que queremos que afecten a nuestro vehículo.

Por otro lado deberíamos hablar de las posibilidades que ofrecen los coches en cuanto a su configuración ya que antes de cada jornada de un rally podremos hacer los ajustes pertinentes en cuanto a relación de marchas, suspensión, dureza de la dirección, ruedas idóneas, etcétera, y a medida que vayamos superando ciertos retos que se nos plantean tras cada rally, podremos desbloquear nuevos elementos para nuestros vehículos tales como ruedas, frenos,... y así incluirlos en nuestra configuración. Además, también antes de cada jornada podremos reparar el coche como ya lo hacíamos en la versión del año pasado, utilizando el tiempo disponible para las reparaciones más urgentes.

Más multijugador

Uno de los apartados en los que Colin McRae Rally nunca ha tenido toda la aprobación del público es en el multijugador. En esta versión de CMR04 tampoco obtendrá consenso, pero al menos va incluyendo más y más posibilidades para los amantes de jugar en grupo.

La primera opción ya la hemos comentado y es que en todas las modalidades de carrera se podrá elegir a varios jugadores hasta un



También existe una cámara de daños para ver las consecuencias de los daños tras la carrera.



Sonido espectacular y en 5.1 sólo en Xbox, ¿no merece la pena escuchar el motor de tus coches de la forma más espectacular?



Los escenarios son similares a los del año pasado, completamente en 3D lo cual evita elementos como el poping.

Todos los efectos metereológicos aportarán un carácter todavía más realista al título.

La competición en CMR04 está completamente basada en la lucha contra el crono que hayan hecho los adversarios.

máximo de cuatro en Xbox. Lo que esto permite es que corran los cuatro corredores sucesivamente o lo que es lo mismo, por turnos; o, por otro lado, que corran a pantalla partida hasta cuatro en la misma televisión, pero eso sí sin que los otros coches ocupen el mismo circuito que nosotros por lo que lo único que importará al final es quien llega antes a la meta. En cualquier caso, este CMR04 sí incluye la posibilidad de ver a los "Fantasmas" de los coches de los adversarios por lo que tendremos referencias permanentes de por dónde van ellos, aunque no podamos colisionar y golpearnos.

Otra de las opciones que incluye es la opción de participar de dos en dos en la misma escudería y ser, por lo tanto, del mismo equipo y puntuar ambos para los resultados finales del campeonato.

¿Más bonito?

La primera impresión es que CMR04 ha evolucionado muy poco en el aspecto gráfico respecto al título del año pasado. Uno de los motivos de este pensamiento es que ya el año pasado lo gráficos del juego eran realmente geniales, pero tenían algunos problemas que en ocasiones aquí se han solucionado. El primero de ellos era el "poping" o esa extraña sensación ocasional de que las cosas aparecían de la nada. De pronto ibas por una carretera de Australia y aparecía a los lados de la calzada un magnífico bosque de coníferas que antes no estaba ahí. Ahora todo se ve desde mucho más lejos, no se tiene ninguna sensación de "poping" en ningún momento y es algo que antes resultaba muy molesto y es de agradecer que lo hayan solucionado. En el mismo sentido, el "cliping" ha sido mejorado en los circuitos en los que existe vegetación baja que antes se mezclaba con el vehículo. Ahora al menos las ramas desaparecen creando una escena, al menos, más lógica.

En cuanto a los modelados de los coches, podremos observar que el coche conducido por Colin McRae, el Citroën Xsara está más detallado que el resto en cuanto a pequeños añadidos, pero todos los coches cuentan con un altísimo número de polígonos que los convierten en fieles reflejos de la realidad. Por otro lado el efecto de los daños en el coche durante la carrera es más que visible y está muy elaborado, como también se nota que está muy trabajado todo el aspecto de efectos con partículas para el barro (que poco a poco va cubriendo el coche), el polvo o el agua.

Sin duda, este Colin es más bonito y está más trabajado y evolucionado, pero queda un resquicio de escaso nivel y es en las texturas vegetales y rocosas. Ciertas superficies de polígonos grandes son rellenadas con texturas que simulan vegetación o los distintos colores de una roca, pero el aspecto es muy pobre y quizá deban plantearse desde el equipo de desarrollo empezar a crear cada pequeño detalle de los circuitos para ganar en realismo, si bien el juego estaría cargadísimo de información y quizá todavía no exista un hardware que lo soporte. Por otro lado, los absurdos y escasos entes humanos también dejan mucho que desear comparándolo con el resto del juego por lo que habría que plantear al estudio de desarrollo del juego si merece la pena incluir estos toques que más que dar algún beneficio, perjudican al juego en su conjunto.

04 colin mcrae rally

Existen más de 20 coches de rally entre los que podremos elegir

El veredicto

JUGABILIDAD
Se han mejorado algunos de los puntos débiles como la física en los giros o la sensación de peso del vehículo. Las múltiples opciones de juego añade valor al título. **9,0**

GRÁFICOS
Si ya eran alucinantes el año pasado, CMR04 ha arreglado algunos de sus defectos y ahora nos deja competir con más modelos de coches. Quedan por mejorar texturas y público. **9,1**

SONIDO
Copilotos en varios idiomas, cientos de efectos distintos del motor del coche en función del escenario y las condiciones del vehículo. Dolby 5.1. Lástima no incluir Custom Playlist. **8,8**

ADICCIÓN
El campeonato individual es el juego por excelencia que ahora a través de la publicación de resultados en Live más viciará, pero los modos multijugador atraen mucho a la gente. **9,0**


Más Colin McRae y con mejoras, la gente de Codemasters no se ha sacado este título de la manga. Gráficos de ensueño (en su mayoría) y buena jugabilidad.


Que sigan teniendo problemas residentes en el apartado gráfico, no poder competir a través de Xbox Live.


Que la franquicia haya aceptado definitivamente que la gente quiere usar a más pilotos además de Colin.

NOTA XB MAGAZINE 9,1

La misión comienza 300 kilómetros por detrás de las líneas enemigas

XB MAGAZINE — **LA FICHA**

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Pivotal Games
género: Shooter táctico	xbox live: sí	distribuidor: Proein / SCI
jugadores: 1-4	banda sonora propia: sí	más info: www.conflict.com

CONFLICT DESERT STORM II
BACK TO BAGHDAD

El conflicto de Irak quedó sin resolver y un año más tarde tenemos la oportunidad de acabar con él para siempre.

por Xboxfever



Ahora los personajes no jugables no son todos iguales, sino que existen diferentes modelos y tamaños.

Conflict: Desert Storm II es la vuelta del famoso escuadrón creado por Pivotal Games para SCi a la ciudad de Kuwait. Bradley, Foley, Connors y Jones (o Mayne, Smith, McKinley y Calvert si elegimos a los americanos) se encuentran en misión especial 300 km tras las líneas enemigas. La misión comienza con una llamada para un rescate urgente. Un helicóptero UH-60 Blackhawk ha sido derribado en una ciudad fortificada y debemos ir a rescatar a los supervivientes para luego hacer efectivo su traslado en un helicóptero de búsqueda y salvamento. Tan sólo es el principio del argumento del juego, pero sirve para mostrar un poco de la tensión que rodea esta historia ficticia de un grupo de fuerzas especiales británicas (también podremos elegir ser norteamericanos) durante la Guerra del Golfo del año 1991.

Si el argumento se convirtió en clave del éxito del primero de los títulos de la saga, en Conflict: Desert Storm II seguiremos la estela marcada por el primer título y además se incluirán grandes mejoras en cada uno de los apartados en los que los jugadores han ido haciendo sus críticas y en los que la propia desarrolladora ha pensado que debían mejorar. Sin lugar a dudas el primero de los apartados a mejorar respecto del primer juego eran los gráficos ya que fue la nota que vino a bajar la media del juego en casi todas las reviews que se vieron en prensa (incluida la publicada por XB Magazine en el número 6 – Octubre de 2002 y que obtuvo un pobre 6,6 en el apartado gráfico). Pero si aquellos gráficos pedían a gritos una mejora, los desarrolladores se han encargado de ofrecérnos-



La ambientación es buena, pero todavía queda mucho por explotar en el aspecto gráfico como se mostró con Full Sprectum Warrior.

Se ha utilizado la técnica de "muñeca de trapo" para recrear las muertes de los personajes y la física del cuerpo al caer.

Algunos niveles requieren pensar bien la estrategia a seguir antes de enfrentarnos en un combate cara a cara.

la. Notamos grandes mejoras en los personajes controlados por el jugador o jugadores y es que tanto en las texturas con más detalle, como en el modelado con mayor número de polígonos, se ha mejorado el aspecto. Además se les han añadido más elementos al uniforme y mejores armas más detalladas. Pero no sólo han ganado los personajes de los jugadores, sino que también los personajes no jugables han sido mejorados incluyendo diferentes estaturas, tipos de personaje, mayor movilidad y aspecto más "vivo" frente a los seres inertes presentes en la primera parte del juego. No ocurre menos con el escenario ya que se ha añadido mayor profundidad de campo que ofrece mejor visión con mucho menos poping y menos efecto de neblina (si bien existirán auténticas tormentas de arena que serán una pesadilla para la visibilidad), otro de los añadidos está en el código de las explosiones que ha permitido que se incrementen los niveles de daños, escombros y desperfectos. Pero si algo molestaba en CDS era las caídas de framerate continuas con lo que el juego perdía emoción debido a dichas ralentizaciones. En este título eso ha sido solucionado en gran medida y sólo las sufriremos cuando haya muchos enemigos en pantalla, muchas explosiones a la vez, en definitiva demasiada acción en diferentes partes al mismo tiempo.

La segunda gran mejora del juego, lejos ya del aspecto gráfico afecta también a la jugabilidad y, sobre todo, a la dificultad del título: grandes mejoras en la Inteligencia Artificial. CDS2 incluye una IA enemiga que les ha hecho mucho más eficaces a la hora de localizarnos, si bien, en esta ocasión podremos ocultarnos para que no nos vean y ellos no serán capaces de "olernos" como parecían hacer en CDS. En este caso tendrán que tener un cierto contacto visual con nosotros y si es así serán capaces de buscarnos, comunicarse con otros para decirles dónde estamos o incluso pulsar puntos de alarma físicos que existen en determinados niveles de las diez misiones totales del juego. Además tanto para los enemigos como para nosotros mismos, se ha implementado la opción de correr hacia atrás y usar nuestras armas al mismo tiempo, algo imposible en el primer juego. Han sido revisados todos los elementos más flojos del título y han sido mejorados con lo que nos encontramos con un CDS2 realmente atractivo.

Para los que no recuerden en que se basa el juego es un shooter táctico en tercera persona basado en un escuadrón en el que cada personaje tiene una función específica. Bradley es el líder del grupo y lleva el rifle de asalto de mayor velocidad ya que es el mejor en el combate, suele abrir el camino y dar las órdenes

Los niveles que muestran tormentas de arena dejan poca opción a la visibilidad.

Los escenarios tienen mucha mayor profundidad evitando efectos de poping



Desde el primer momento podremos ver que somos capaces de llevar vehículos.

Si no tenemos muy claro como utilizar cada comando lo mejor es hacer la fase de entrenamiento.

En todo momento podremos recurrir al mapa de la misión para consultar nuestra posición y la del objetivo



En esta ocasión el inventario tiene un principio y un final y existen botones atajo para ir hacia arriba o abajo del.

de posición a sus compañeros, así como utilizar su equipo de comunicaciones para llamar a los refuerzos de artillería; Foley es el francotirador del equipo y gran amigo de Bradley, le encanta abatir oficiales enemigos de un solo tiro para crear gran confusión; Connors se ocupa del armamento pesado y es el más fuerte del escuadrón, todo músculo, experto con los cohetes antitanque; y por último, Jones, el experto en explosivos y en infiltración, silencioso y preciso, imprescindible en las misiones en las que los edificios tienen que salir por los aires.

Y si cada miembro del escuadrón tiene una misión concreta en el combate nosotros tendremos que saber administrar bien el control sobre uno u otro pues podremos ir intercambiando el personaje que queramos manejar con un simple golpe en la cruceta. Además, cada uno de ellos tiene la posibilidad de dar ciertas órdenes sencillas al resto tales como "Seguidme", "Ve a determinado punto", o "Fuego a discreción". Una vez aprendido esto también deberemos saber que podemos tomar o dar cualquier cosa que tengamos a un compañero, así como auxiliarle en el caso de que esté herido en el suelo y más nos vale que le salvemos pues la misión no será dada como válida si no llegan los cuatro hombres hasta el final. Una de las posibilidades que ofrece Conflict: Desert Storm II es la de jugar en modo multijugador a pantalla partida y hasta cuatro jugadores supuesto en el que cada uno controlaría exclusivamente a uno de los personajes y tendría una misión específica.

Conflict Desert Storm II es uno de los juegos más envolventes en su género gracias a un aspecto gráfico cuidado y lleno de detalles, una genial banda sonora, si bien podremos incluir nuestra propia lista de reproducción, y una historia que nos mete de lleno en la acción gracias unas narraciones cinemáticas de gran calidad en comparación con las que encontrábamos en CDS, además de que está totalmente traducido y doblado al castellano con el plus que esto supone en cuanto a jugabilidad y accesibilidad para todo el mundo.

El último aspecto destacable es la inclusión de capacidades Xbox Live. Aunque nos hubiese enamorado este juego si se hubiese podido jugar a través de la red, no es así y tan sólo tendremos la posibilidad de descargar contenido como nuevos mapas, misiones o armamento para completar las misiones de otro modo, algo que no deja de resultarnos insuficiente, pero muy de agradecer sobre todo si la descarga es gratis. CDS2 se encontrará con el público fiel que disfrutó de la primera parte del título y muchos de los que descubrirán en él un shooter en tercera persona basado en escuadrones de lo más completo que existe en la actualidad.

El veredicto

JUGABILIDAD
Como en el primer título este es el aspecto más destacable del título en el que ha sido especialmente ayudado gracias a las múltiples mejoras en IA, gráficos y juego multiplayer. **8,0**

GRÁFICOS
Las mejoras son notables en este apartado, pero todavía queda mucha potencia de Xbox por explotar. Mejores modelados y espacios más grandes y detallados ayudarían. **7,0**

SONIDO
Tanto si elegimos nuestra playlist como si dejamos la banda sonora original habremos tomado una buena elección. Los efectos muy conseguidos y todo en español. **7,8**

ADICCIÓN
Sobre todo su modalidad multijugador puede hacernos convertirnos en auténticos especialistas de la detonación, las armas pesadas, el rifle de francotirador o el combate cuerpo a cuerpo. Engancha. **8,2**


Que podemos optar por el camino rápido y el combate cuerpo a cuerpo o hacerlo todo con precisión.


Demasiada diferencia entre los niveles de dificultad. En el difícil un disparo certero puede acabar con nuestra vida.


Que se haya conservado el espíritu del primer CDS y todavía quede una entrega a la vista.

NOTA XB MAGAZINE 7,8



Por fin tenemos un juego de volley playa que, de verdad, nos deja jugar a ese deporte

XB MAGAZINE LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: sí	desarrolladores: Hypnotix Inc.
género: Deportes	xbox live: sí	distribuidor: TDK Mediactive
jugadores: 4	banda sonora propia: sí	más info: www.dearsummer.com

OUTLAW VOLLEYBALL

Un caliente arcade de Volley Playa con muchos extras

por Jetulio

Estas chicas no tienen nada que envidiar a las de DOAX.

Tras la decepción producida por la inexistente jugabilidad de DOA Xtreme Beach Volley, los amantes de los juegos deportivos perdieron toda esperanza de poder disfrutar en sus Xbox de un decente juego de volleyball.
Afortunadamente, ya cuando se gestaba la maravilla visual de Tecmo, la gente de Hypnotix y sus mecenas de Simon & Schuster ya estaban desarrollando un loco videojuego basado en este deporte y protagonizado por muchos de sus ya conocidos personajes. En Xbox, tuvimos un buen anticipo con el genial título de golf, Outlaw Golf, conociendo el particular sentido del humor, las explosivas chicas y la jugabilidad. Ahora nos llega este Outlaw Volleyball con unas animaciones y un apartado gráfico general que ha mejorado de forma sorprendente desde el anterior juego de golf, una gran cantidad de modos de partida y un sistema de juego envidiable, unos carismáticos y trabajados personajes y, por si todo esto fuera poco, compatibilidad con Xbox Live para poder retar a nuestros colegas.

El primer inconveniente con el que nos encontramos en el juego es que este no está traducido ni doblado, aunque también hay que dejar claro que no es un juego que necesite demasiada traducción. Nada más introducir el DVD en nuestra Xbox tendremos una idea inmediata del poder gráfico y el estilo picante y agresivo del juego, gracias a una sorprendente animación que nos mues-

Las divertidas y calientes animaciones te sorprenderán.







El juego dispone de varias cámaras y de repeticiones de juegada.



El apartado gráfico es realmente bueno con muchos detalles.

tra a todos y cada uno de los personajes. Todos ellos, viejos conocidos y nuevos chicos, son realmente esperpénticos y, a la vez, muy carismáticos: El Suave, Summer, Clem, DoeJoe, harley, Ice Trey, Leon, Lizzy, Miller, Shawnee, etc. Como suele ocurrir en estos juegos, en un principio sólo contaremos con la posibilidad de escoger a cuatro de ellos, y al resto habrá que irlos desbloqueando.

Para ir rápidamente al grano hay que decir que, una vez metidos en faena, el juego combina una jugabilidad comparable a la saga de tenis Virtua Tennis de Sega, que no es decir poco, con la velocidad arcade y el cachondeo propio de esta saga de personajes deportistas. Aquí si que podremos jugar al volley, de una forma fluida, rápida y con la posibilidad de combinar golpes ganadores realizando combos, marcando los efectos de la pelota, etc. El juego ofrece muchas posibilidades y, además, podemos cambiar durante el partido y manejar a cualquiera de los dos integrantes de nuestra pareja de jugadores. Además, los controles son bastante sencillos e intuitivos: el botón A para sacar y colocar, el botón X para recepcionar de forma suave, el botón B para hacerlo de forma más agresiva y el botón Y para bloquear junto a la red. El gatillo izquierdo nos permite cambiar de jugador y el derecho es el sprint, muy útil para llegar a aquellas bolas realmente alejadas de nuestra posición, aunque si lo usamos mucho nuestro jugador se acabará cansando.

El título dispone de partidos rápidos de exhibición, de un modo arcade y de un modo tour que te permite competir en los mejores torneos y en los mejores escenarios repartidos por todo el país. Por supuesto, también podemos echar partidas de hasta cuatro jugadores en una misma consola, utilizando la conexión entre dos Xbox y conectarnos a Xbox Live. Entre los modos de juego, también hay que destacar una gran variedad de locas formas de echar partidos como los modos Side Out, Rally Point, Hot Potato, Casino, Landmine y Speedball, a cada cual más adictivo y original. Otra de las características más destacadas del juego es que, al igual que ocurría en Outlaw Golf, nuestros jugadores pueden pelearse en cualquier momento para ganar autoestima.

El veredicto

JUGABILIDAD
Una aceptable cantidad de movimientos, combinaciones y estrategias para ganar con unos sencillos controles.

8,4

GRÁFICOS
Un apartado muy trabajado, con personajes realmente grandes y detallados, efectos especiales sorprendentes y escenarios muy variopintos.

8,5

SONIDO
Este es otro cuidado apartado por parte de los desarrolladores, sobre todo por su banda sonora. Los comentarios están, pero en inglés.

7,5

ADICCIÓN
Un juego realewmnte adictivo, tanto para echar un partido rápido si andamos faltos de tiempo, como para pasar varias horas compitiendo. Muchos mini juegos, modos de juego y Xbox Live.

8,9


El apartado gráfico, el humor y los modos de juego y, sobre todo, la compatibilidad con Xbox Live.


El juego no está traducido y no permite nada más que la conexión entre dos Xbox.diferentes a través de Xbox Live.


El juego es muy divertido y puedes hacer que se peguen los jugadores para robar los puntos de autoestima de los contrarios.

NOTA

XB MAGAZINE

8,5

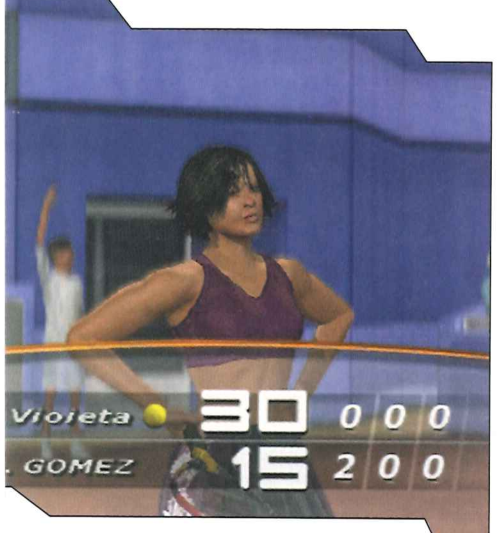
El mejor juego de tenis de la historia del videojuego

XB MAGAZINE — LA FICHA		
EL JUEGO	**MÁS OPCIONES**	**LA COMPAÑÍA**
precio: 59,95 euros	system link: sí	desarrolladores: PAM Development
género: Deportes	xbox live: sí	distribuidor: Microsoft
jugadores: 1-4	banda sonora propia: no	más info: www.xbox.com/es-ES/topspin

TOP SPÎN

El mejor juego de tenis de la historia del videojuego

por Ozetuki



El editor de personajes nos permite detallar al máximo los rasgos físicos de los tenistas.

Podemos ser unos nostálgicos y decir que Virtua Tennis o Mario Tennis lo fueron todo para el tenis digital... pero tenemos que tener clara una cosa: "lo fueron". Y si esto es así es porque Top Spin supera, y de qué manera, cada pequeño aspecto de los anteriores.

En la jugabilidad, lo más importante de los títulos deportivos, Top Spin se encuentra dos o tres peldaños por encima de aquellos. En el capítulos de los controles, El stick analógico izquierdo o el D-Pad (a elección del consumidor) servirán para manejar a los tenistas, mientras que la botonera de la derecha nos dará toda la variedad de golpes posibles combinándolos con el mismo stick izquierdo para colocar la bola en el ángulo predilecto. Pero además los gatillos nos darán la opción de lanzar un golpe de riesgo (derecho) y dejada (izquierdo). Para ello en la pantalla aparecerá una pequeña cruceta con un puntero moviéndose. Nuestro objetivo es dejar el puntero justo en el centro para que el golpe arriesgado o la dejada de nuestro tenista sea efectivo. Así que habrá que saber elegir el momento apropiado para usarlo y estará marcado por una barra de energía de colores que se irá llenando en la parte superior de la pantalla a medida que golpeemos bien a la pelota. Cuando llegue al rojo el mecanismo del golpe de riesgo se moverá mucho más lentamente con lo que las opciones de acertar en el centro se multiplican. Pero la jugabilidad

Golpearemos la pelota de la forma más inverosímil y seremos capaces incluso de llegar a darla y golpearla fatal.





Podemos crear a nuestros propios personajes y encumbrarlos pese a que su aspecto sea ridículo.

El toque arcade del juego tan sólo nos dará pistas para saber si un golpe es simple o es realmente bueno o utiliza la técnica del riesgo.



Las pistas tienen detalles extraordinarios, así como el público está creado completamente en 3D.

Un sonido delicioso, de lo más envolvente y realista del catálogo de Xbox



también aumenta gracias a Xbox Live o, diría yo, sobre todo por Xbox Live ya que permite las partidas a través de internet sin ningún tipo de lag (comprobado) y con una fluidez envidiable en el juego. Partidos, torneos, ligas con XSN... todo son detalles de calidad y que hacen crecer al título por encima de todo lo visto hasta ahora.

El siguiente apartado en el Top Spin supera es en el gráfico. Tanto en las cámaras que permiten seguir en juego fácilmente en cualquiera de ellas, como el detalle de los propios jugadores es espectacular. Pero si algo nos gustaría resaltar es la pelota y su comportamiento en los distintos entornos, así como ese toque arcade con efectos de luz cuando usamos el golpe de riesgo con éxito o en las bolas rápidas con un efecto blur de calor espectacular. Pero detalles como el movimiento de la red cuando es golpeada, la ropa de los tenistas o las repeticiones desde diferentes ángulos merecen la pena ser destacados. Y qué decir del sonido. Delicioso, de lo más envolvente y realista que hemos encontrado en el catálogo de Xbox. Nunca un 5.1 había simulado mejor a la realidad.

Con muy distintas modalidades de juego y un editor de personajes –el mejor que hemos visto nunca en un título deportivo- para el modo carrera, Top Spin se convierte en una de las mejores opciones deportivas para Xbox.

El veredicto

JUGABILIDAD
Por dificultad, controles y sensación de realismo en el juego a la vez que montón de flexibilidad de opciones, el juego se convierte en imprescindible de Xbox. **9,5**

GRÁFICOS
Posiblemente los mejores gráficos de un título deportivo en los que sólo fallan algunas animaciones. Repeticiones increíbles y detalladísimos personajes. **9,5**

SONIDO
No sólo por las voces del público o los gritos de los jugadores, sino por la banda sonora y los efectos sonoros, se hace muy apetecible en 5.1. No cuenta con Custom Playlist. **9,2**

ADICCIÓN
Sea en la modalidad que sea engancha. La posibilidad de jugar utilizando Xbox Live abre un campo inexplorado de deportes en Xbox. Y además System Link. **9,2**


Jugabilidad máxima, gráficos extraordinarios, sonido envolvente superior a todo lo oído anteriormente.


La versión en nuestro poder todavía está en inglés, esperemos que sólo sea un retraso. No contar con todas las estrellas.

!
La combinación de buenos gráficos y jugabilidad. PAM nos había decepcionado con su juego de fútbol playa.

NOTA XB MAGAZINE 9,4

El swing analógico en tiempo real le ha dado un toque arcade al juego muy novedoso dentro del mundo de la simulación

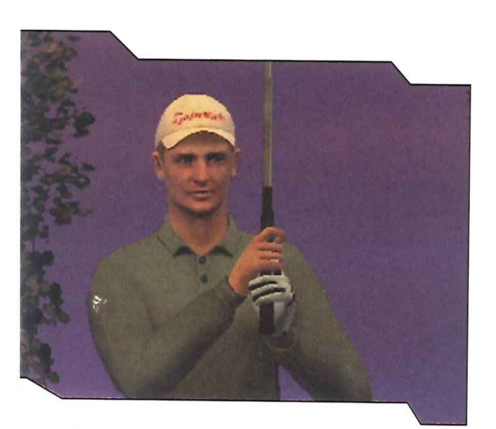
XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 64,95 euros	system link: no	desarrolladores: EA Sports
género: Deportes	xbox live: no	distribuidor: Electronics Arts
jugadores: 1 a 4	banda sonora propia: no	más info: www.ea.com

Tiger Woods PGA Tour 2004

Mejorado, más competitivo, más adictivo... pero sigue siendo el mismo juego de golf.

por Ozetuki



Tanto el zoom como la vista desde el hoyo nos ayudarán a embocar en los últimos metros.

La entrega anual de Electronic Arts en el campo del golf ya está a punto y como siempre no defrauda a nadie, aunque al decir verdad, los poseedores de una Xbox pueden estar bastante enfadados con la compañía canadiense después de no haber cedido ni un milímetro en las negociaciones sobre las capacidades online de sus juegos ya que Tiger Woods PGA Tour 2004 es uno de los primeros juegos de deportes que tiene la opción activada en PS2, mientras que Xbox se queda simplemente con las opciones offline.

Si dejamos de un lado este "pequeño" detalle que realmente da muchísima vida al género ya no sólo por las partidas a través de la red con amigos, sino por las actualizaciones de resultados, renovación de vestuario y mejoras en los campos, nos quedamos con que Tiger Woods PGA Tour 2004 es uno de los mejores juegos de golf que se han hecho nunca. Y si decimos esto es porque Electronic Arts sabe qué busca exactamente el jugador de golf sobre consola: manejo sencillo, un caddie rápido y eficaz pero que nos deje meter mano en los clubs de vez en cuando, buenos gráficos con el máximo realismo posible y sensación de saber que lo estamos haciendo bien cuando esto es así. Y TGPT 2004 nos ofrece todos estos detalles



Deberemos fijarnos mucho en las irregularidades del terreno, así como los grandes obstáculos.



Los árboles, los bunkers de arena, el agua... todo son dificultades en el mundo del golf.





Si presionamos el botón blanco repetidamente mientras echamos el brazo hacia atrás en el swing golpearemos con más fuerza.



La ropa de todos los jugadores esta espectacularmente recreada, una lástima no poder "comprar" más a través de Xbox Live.

Una de las novedades mejor recibidas por la crítica ha sido el editor de personajes de gran detallismo

a la máxima potencia. Los gráficos del juego de golf de EA del año pasado para Xbox ya eran espectaculares, pero en esta ocasión nos encontramos con unas texturas detalladísimas que sólo pierden cierta profundidad en el público que "abarrota" los tees; los modelados son geniales con muchos miles de polígonos en cada uno de los jugadores y unos campos realistas con multitud de detalles y recreados en tres dimensiones completamente.

Pero además, Tiger Woods PGA Tour 2004, ha introducido una serie de novedades en las modalidades de juego y en el editor de jugadores. Respecto a las primeras deberemos hablar de un aspecto más arcade del juego ya que son en casi todos los casos opciones multijugador que nos enfrentarán en modos "Batalla" a otros jugadores para saber quién la lanza más lejos, quien la coloca más cerca o quién consigue meterla en menos golpes, es decir, el modo más tradicional pero en su versión multijugador.

En la segunda de las novedades tenemos que hablar de un editor de personajes que alcanza un profundidad increíble en cuanto a los rasgos de la cara y cuerpo del personaje, así como en su vestuario, si bien para esto último deberemos ir ganado dinero en los diferentes campeonatos en los que participemos.

En definitiva, la mejor versión del juego y con uno de los mejores jugadores del mundo en su portada y detallado al máximo en el juego que permitirán, seguro, offline y online, que se vendan varios miles de copias del juego.

El veredicto

JUGABILIDAD — 9,1
Un simulador puro de golf en el que el viento, la caída del terreno, y los palos que elijamos afectan al golpe, pero el elemento arcade de utilizar el stick para golpear le da vida al juego.

GRÁFICOS — 8,9
Si tuviésemos que meter al verdadero Tiger Woods en el juego, apenas habría diferencia. Sólo la escasa profundidad de algunas texturas del público y de las rocas y tierra le restan puntuación.

SONIDO — 8,5
Además de las listas de reproducción del juego y de unos efectos bien conseguidos, podremos contar con nuestras propias listas de reproducción, así como con los comentarios (en inglés).

ADICCIÓN — 8,9
No hay que ser un fanático del golf para que nos enganche ya que su jugabilidad y buenos gráficos invitan a sentarse un rato a ver si entra o no la "bolita".


Su aspecto gráfico, unido a la posibilidad de jugar mientras oímos nuestra música y unos controles ágiles y sencillos.


Que EA y Xbox no se hayan puesto de acuerdo para incluir la posibilidad de Xbox Live en el título. Más de lo mismo.


El editor de personajes nuevos llega a unos niveles de detalle que nos dan ideas sobre el futuro inmediato de los videojuegos de acción con nosotros en ellos.

NOTA XB MAGAZINE 8,9

Un guerrero japonés muerto vuelve a la vida para librar al mundo de los demonios qiue lo pueblan

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: From Software
género: Acción	xbox live: no	distribuidor: Acclaim
jugadores: 1	banda sonora propia: sí	más info: www.fromsoftware.co.jp/top/soft/otogi

OTOGI MYTH of DEMONS

Acción y aventura en la mitología japonesa

por Jetulio



La magia y la tradición japonesa está siempre presente.

From Software es la desarrolladora japonesa que más está mimando a Xbox en las difíciles tierras niponas, algo por lo que nosotros nunca dejaremos de estarle agradecidos, sobre todo si Sega, su distribuidora habitual, decide a lanzar sus productos fuera del mercado del sol naciente. Como pasó con Murakumo, Sega ha decidido lanzar Otogi en occidente, tras la excelente acogida que ha recibido en su país . Otogi es un juego de acción y aventura que nos sumerge en una fantástica historia de mitología japonesa, repleta de demonios, guerreros inmortales, etc. El juego bebe fundamentalmente de dos juegos japoneses que ya han pasado por nuestra consola: Onimusha y Gun Valkirie. Como el primero, los combates son los protagonistas absolutos de la aventura y como el segundo, los largos niveles repletos de enemigos y lo frenético de su desarrollo marcan su gran adicción. Otogi es un título exquisito de acción llegado de oriente que sobre todo destaca por su preciosismo gráfico, su excelente banda sonora y su original jugabilidad, que mezcla la acción, el combate, la aventura y algunos elementos traídos del RPG.

La historia de Otogi nos devuelve a un Japón medieval y mágica que ha disfrutado de más de 1.000 años de paz y armonía pero que ahora se ha visto inundado de terror y muerte. Todo porque el Gran Sello que separa el mundo de los demonios del de los vivos ha sido roto y las hordas del mal han invadido todo el país. Para



Los jefes de fase tendrán tres veces nuestro tamaño.

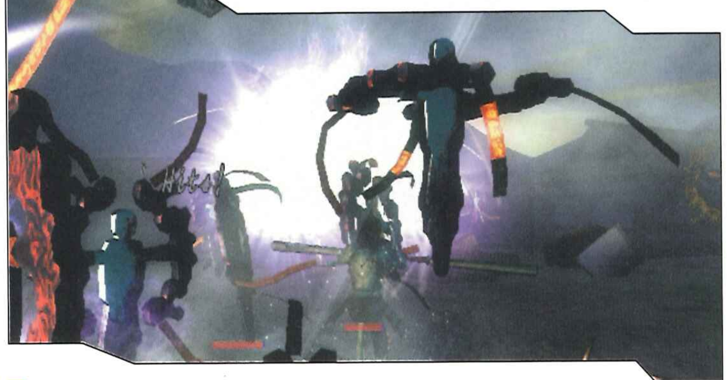
Las diferentes armas con que podemos dotar a Raikoh resultan geniales.

La cámara se situa tras nuestro héroe y nos da una buena visión del combate.

Raikoh puede mantenerse en el aire y encadenar varios decenas de golpes en un sólo combo



El alarde gráfico del juego no deja de sorprendernos.



Los enemigos cuentan con unos diseños geniales, sacados de la tradición nipona.

recuperar la armonía perdida, los dioses deciden purificar el alma de Raikoh, un valeroso guerrero muerto que paga en el purgatorio por la sangre derramada en el combate. Raikoh vuelve al mundo de lo vivos con las grandes habilidades y facultades mágicas que le otorga el tener el favor de los dioses.

La ambientación y los gráficos de Otogi son simplemente espectaculares y son de los mejores ejemplos actuales para llegar a entender el poder gráfico de Xbox. La gran cantidad de texturas, reflejos, brillos, etc. de cada personaje, construcción o escenario es impresionante y esto se une a la gran colección de efectos que pueblan el título: humo, niebla volumétrica, fuego, agua, etc. Todo ello funcionando a la vez de una forma sorprendentemente suave y sin ralentizaciones y todo en unos entornos completamente destructibles. Así, entre estos escenarios oscuros y mágicos Raikoh podrá saltar y permanecer varios segundo en el aire realizando golpes y combos contra la gran variedad de demonios que nos asaltan. Y es que esta es la esencia principal del juego, los combates. En ellos podemos desplegar varios golpes demoledores y encadenar hasta doce o trece sablazos consecutivos contra un solo demonio. También tenemos la posibilidad de comprar nuevas armas y nuevas magias entre un nivel y otro, todo para purificar todas y cada una de las zonas que nos serán encomendadas. Un total de 29 niveles espectaculares.

El veredicto

JUGABILIDAD
El sencillo sistema de combos y las posibilidades combativas y mágicas de Raikoh nos han enamorado. Un título largo y con dificultad 'in crescendo'. **8,8**

GRÁFICOS
Un sobresaliente apartado gráfico, unido a la genialidad de los diseños,e colocan en la vanguardia gráfica del catálogo de Xbox. A veces cae el framerate. **9,0**

SONIDO
Impresionante. Las voces y excelentes efectos sonoros se mezclan con la magistral banda sonora japonesa de ritmos lentos y agobiantes. **9,5**

ADICCIÓN
La facilidad de los controles, el carisma del personaje y el tirón de la historia te engancha desde el principio. Algunos niveles algo difíciles pueden desesperar un poco **8,3**

 Un apartado gráfico de infarto y una jugabilidad genial. Los combates y el argumento enganchan.

 Es juego está en inglés y, aunque no es fundamental, la historia puede quedarse coja si notenemos buen nivel.

 La gran variedad de magias y la posibilidad de comprar hechizos y objetos resulta muy útil.

NOTA



9,0

Un shooter espacial bastante convencional pero que nos permite pilotar naves espaciales.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
genero: Acción
jugadores: 1

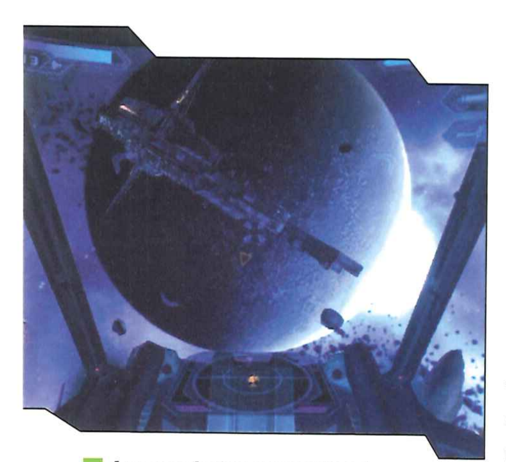
MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Warthog
distribuidor: Vivendi Universal
más info: ://www.huntthemdown.com

MACE GRIFFIN HUNTER

Acción a raudales sin más pretensiones

por Jetulio



Los combates espaciales le dan al juego un toque mucho más adictivo.

Ha sido toda una sorpresa este juego de acción en primera persona desarrollado por los estudios británicos Warthog, responsables, entre otros títulos, de X-Men 2: La venganza de Lobezno. Y decimos que ha sido toda una sorpresa porque, aunque esperábamos un juego del montón, nos hemos encontrado con un shooter realmente adictivo. Eso si, esto es una aventura de acción pensada únicamente para un solo jugador, así que no esperes encontrar modos cooperativos, escaramuzas multijugador u opciones de conexión a Xbox Live. Este es un shooter futurista que sólo cuenta con un modo historia. Eso si, al menos podemos decir que el juego está doblado al castellano.

Tras comenzar el juego, grabar un perfil y comenzar a jugar, una trabajada presentación nos servirá de fondo para meternos en el argumento, una historia que ocurre cuatro siglos en el futuro. En esa época la humanidad ha explorado todo el sistema solar y ha trazado mapas de algunos sistemas vecinos. En dos de estos sistemas, Dela y Hasali, se han encontrado una gran variedad de recursos y de formas de vida alienígenas. Pero las grandes corporaciones amplían sus horizontes y buscan territorio inexplorado. Tannan Corporation, un gran entramado empresarial, lanza diversas sondas espaciales y, al cabo de unos meses, descubre el sistema Vagner, un sistema planetario perfecto para la colonización. Todas las corporaciones se lanzan a su colonización y luchan



Una de las armas que tendremos a nuestra disposición.



Nada más bajar de la nave y sacar un arma, se nos hecharán encima.



Muchas veces tendremos que ayudar a algunos soldados en apuros.



XXXXXXXXX XXXXXXXXX XXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX

por el control de los territorios con los grupos de contrabandistas y los clanes de piratas. Con esta caótica situación, se crea un grupo de policías de élite para defender a las corporaciones, llamados Rangers. Aunque una oscura conspiración ha planeado desacreditar a estos policías y apartarlos del sistema Vagner.

Nosotros tendremos que ponernos en la piel de Mace Griffin, un Ranger que caerá en una trampa de injurias y calumnias proveniente de esta oscura conspiración y que pasará 10 años en la cárcel acusado de la muerte de unos soldados. Tras este tiempo, Griffin decidirá convertirse en un caza-recompensas, una fuerza de mercenarios que ha sido contratada por los grandes comerciantes para sustituir al desacreditado cuerpo de Rangers. Con este nuevo empleo, Griffin ganará dinero fácil y obtendrá una licencia para explorar las fronteras del sistema Vagner, para averiguar quién estaba detrás de la desintegración de los Rangers y de su condena.

Una historia de búsqueda de venganza que combina niveles de acción en primera persona con algunas otras de combate espacial. Y es que Griffin tendrá acceso a un buen número de naves (humanas y alienígenes) que podrá pilotar directamente y enfrascarse en unos entretenidos combates espaciales. Las misiones a pie, la mayoría, nos ofrecen una arsenal compuesto por 10 armas diferentes que podemos ir acumulando. Todas ellas se llevan a cabo en enormes niveles repletos de los más variados enemigos. Pero para llegar a estas misiones a pie, todas encargadas por los jefazos que nos pagan, tendremos que pilotar nuestra nave y, antes de llegar, casi siempre encontraremos resistencia. En ese momento entra en escena nuestras dotes de pilotos, al mando de un total de 10 naves diferentes. Todos los niveles corren con una pasmosa suavidad, sin transiciones si quiera entre las niveles a pie y las que son a los mandos de un caza. Sólo tenemos entrar en una nave y coger los mandos.

Al comenzar y acabar misiones, tendremos que pilotar.



El veredicto

JUGABILIDAD
: Los controles típicos de un shooter para Xbox, la facilidad de manejo y la mezcla shooter-combate aéreo lo hacen muy jugable.

8,0

GRÁFICOS
Sin llegar a cotas impresionantes, el motor del juego y sus resultados llegan al notable.

7,4

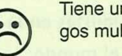
SONIDO
La banda sonora y los efectos de audio cumplen bastante bien y las voces en castellano le hacen sumar enteros.

8,0

ADICCIÓN
Un shooter sin muchos aspectos por los que destacar pero que engancha desde el principio. Eso si, nada de multijugador.

7,0


Las misiones a pie y los niveles pilotando se complementan de forma genial y hacen que no nos aburramos. está doblado al castellano.




Tiene una dificultad moderada, tirando a alta y carece de juegos multijugador. Algo imperdonable.



! Nos ha sorprendido la adicción y lo divertido de las misiones y el argumento del juego.

NOTA XB MAGAZINE **7,4**

Rolling nos ofrece un poco más de lo mismo en el género de los trucos y acrobacias

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Deportes
jugadores: 1-2

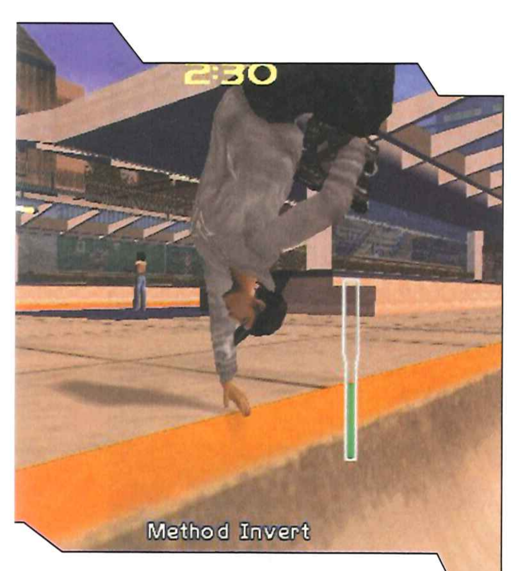
MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Rage Software
distribuidor: Proein|SCI
más info: www.rolling-the-game,com

ROLLING

Retos, patines en línea y malos gráficos para escenarios realistas.

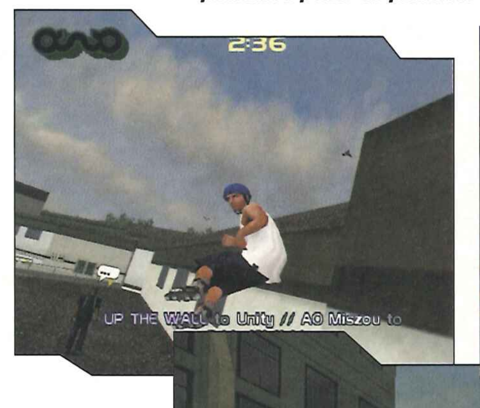
por Ozetuki



Sin antialias, apenas polígonos y luces pobres, los gráficos de Rolling cojean mucho.

Rolling es un juego de patinaje en línea en el que podremos encontrarnos cara a cara con los mejores especialistas en la materia de todo el mundo: Jon Julio, Cesar Mora y Fabiola Da Silva, además de otros quince profesionales de renombre que nos dejarán meternos en sus patines para recorrer a golpe de botón los detallados escenarios de Rolling. Pero si los profesionales no es lo nuestro, también podemos optar por editar nuestro propio personaje para que patine a sus anchas mientras gana reputación en las calles de Rolling. Para ello, como en todos los juegos del género, deberemos ir superando barreras y retos del tipo recoger todas las piezas del logotipo del juego, superar unos puntos, conseguir cierta puntuación delante de las cámaras y un sinfín de obstáculos que nos irán abriendo las puertas a más y más tricks en nuestra carrera hacia la fama, al menos, callejera. En sus controles, Rolling no difiere en absoluto de lo que vimos en el éxito de Acclaim Aggressive Inline y son muy similares a los de los Tony Hawk´s Pro Skater, por lo que cualquiera que haya jugado a alguno de estos se podrá hacer pronto con las pequeñas diferencias que existen en Rolling. Sustancialmente es la misma sensación de equilibrio y en seguida nos haremos dueños de las piruetas de nuestro personaje. Lo que no es tan depurado como en

Si recordamos las acrobacias de Aggressive Inline, las podremos poner en práctica.



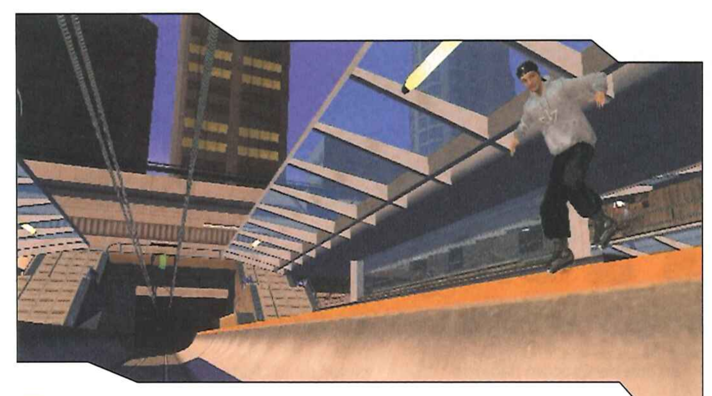


Al menos está completamente traducido al castellano, un buen detalle de SCi.

Los dientes de sierra en los gráficos son permanentes.

Podemos generar nuestros parques de patinaje con el editor de parques.

Los personajes invitados suelen ser un cúmulo de polígonos con extrañas formas



Contamos con muy diferentes tipos de ropa para ir cambiando a nuestro personaje.

otros títulos del género es el aspecto gráfico.

Aunque podemos encontrarnos con escenarios bastante amplios y muy detallados, de aspecto realista (de no ser porque desde el primer parque en el que patinamos hay una cabra montesa), Rolling ofrece poca profundidad en lo que se refiere a las texturas, así como en el modelado. Si el personaje principal nos parece algo plano, los "invitados" son realmente esperpénticos cúmulos de triángulos que deambulan por la pantalla.

Rolling no aprovecha tampoco las cualidades de Xbox en el apartado de conectividad ya que ni cuenta con opciones online para utilizar Xbox Live, ni tan siquiera una opción de interconexión de consolas en red. Una pena. Donde Rolling ha puesto un poco más de interés es en la selección musical, apropiada al título y en la que podremos diferenciar varios estilos seleccionables por el usuario, si bien no cuenta con uno de los aspectos geniales de Xbox, la introducción de listas de reproducción propias.

El veredicto

JUGABILIDAD
Como en la mayor parte de los juegos del género, los retos ayudan al pique, pero Rolling ha vuelto a introducir un elemento del pasado, el límite de tiempo de tres minutos. **7,2**

GRÁFICOS
Pocos polígonos y casi ningún antialiasing lo hacen feo siendo un juego con gran cantidad de detalles y un aspecto realista muy logrado. Parece inacabado. **6,1**

SONIDO
Los efectos sonoros son pobres y la música sólo aceptable, lástima no poder introducir nuestras propias listas de reproducción de la consola. **6,5**

ADICCIÓN
Siempre adictivos, los juegos de trucos enganchan por el hecho de plantear retos. El límite de tiempo, los gráficos y el parecido con otros títulos le quita gracia. **6,5**


Un nuevo título para los que nos gusta el género, un editor de personajes y mapas generoso y un buen número de trucos.


Es más de lo mismo, es sólo pasable en lo que se refiere al aspecto gráfico y no tiene ninguna opción online.

! Que hayan incluido el límite de tiempo cuando los juegos del género tienden a eliminar eso en función del tipo de reto que se plantee.

NOTA



6,3

El más famoso de los juegos de rol de lápiz y papel llega a Xbox

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX

XB MAGAZINE LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,99 euros
género: rol
jugadores: 4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Atari
distribuidor:Atari
más info: www.dungeonsanddragonsheroes.com

Dungeons & Dragons Heroes

Un RPG que recoge las reglas del mítico juego de tablero

por Jetulio

El género del rol está invadiendo nuestra amada videoconsola, y es que hace unos meses los adictos a este género contaban con muy pocos títulos para su disfrute, pero ahora les espera una avalancha de juegos de bastante calidad. Uno de ellos es, sin duda, este Dungeons & Dragons Heroes, que Atari ha desarrollado basándose en la 3ª Edición de las Reglas de este popular juego de rol. Un título que es muy similar al ya conocido Baldur´s Gate: Dark Alliance pero que, según sus desarrolladores, se ha basado sobre todo en un antiguo arcade de Capcom llamado Tower of Doom, un juego en dos dimensiones que ya utilizaba la licencia de D&D y que permitía rápidas partidas para cuatro jugadores. Y es que esta es una de sus principales características, la posibilidad de ver a cuatro jugadores en la misma pantalla muy al estilo de la saga Gauntlet. Dungeons & Dragons Heroes comenzó siendo un proyecto pensado para las tres consolas de nueva generación, pero ha terminado convirtiéndose en un título exclusivo de Xbox, ya que sus desarrolladores pensaron que era mejor trabajar en el mejor de los formatos y poder sacar todo el partido a la consola de Microsoft.

La historia del juego es una leyenda típica de D&D. Nos encontramos en un reino desolado por un demoníaco mago llamado Kaden, al cual sólo un grupo de héroes elegidos puede derrotar. Este grupo de cuatro valerosos guerreros (un luchador, un clérigo, un ladrón y un mago) consiguen acabar con la amenaza de Kaden, pero el brujo lanza un soplo mortal sobre los cuatro justo antes de morir. Tras esta mítica batalla, el reino vive 150 años de paz,





La cámara nos permite tener muy buena perspectiva.

Lanza hechizos cuando tu barra de magia esté llena.

Rompe barriles y cajas y acumula oro y objetos.

Hay que recoger energía y magia para cumular.

El modo multijugador no tiene pantallas partidas.

hasta que un insensato hechicero consigue resucitar a Kaden y su oscura amenaza vuelve a cubrir todos los confines del país. Afortunadamente, siguiendo los pasos del hechicero, algunos hombres consiguen resucitar también a los cuatro héroes que derrotaron a Kaden en el pasado y estos se entregan de nuevo a la tarea de derrocarle.

Nosotros tendremos que asumir el papel de uno de estos héroes resucitados y protagonizar una larga aventura en busca de Kaden a través de siete entornos diferentes y varias decenas de escenarios. Al comenzar la aventura dispondremos de un par de movimientos de ataque simples y un par de sencillas habilidades, pero cada uno de los personajes puede llegar a acumular hasta 40 ataques y una enorme selección de habilidades especiales. El eliminar a enemigos otorga a nuestro personaje puntos de experiencia, que luego podemos repartir a nuestro gusto .

Un elemento bastante original de D&D Heroes es que nuestro personaje sólo puede llevar un arma, aunque esta puede ser mejorada hasta límites inverosímiles añadiéndole unas piedras mágicas que iremos encontrando y que otorgarán a nuestra espada (hacha, arco, etc.) los poderes de los cuatro elementos.

El control del juego es uno de los aciertos de Atari, que ha logrado dar con un sistema muy asequible a los jugadores de videoconsolas. Nosotros podemos asignar cualquier combinación de controles a los botones de nuestro mando y, durante el juego, podemos cambiarlas constantemente a nuestro gusto. .



El veredicto

JUGABILIDAD

De lo mejor del juego. El sistema de menús emergentes y rápidos durante el juego consigue sacar todo el potencial a nuestro personaje en tiempo real.

8,2

GRÁFICOS

Las escenas cinemáticas son excepcionales y durante el juego los gráficos cumplen bien. Las animaciones con el motor de juego son la nota negativa

7,0

SONIDO

Excelentes efectos sonoros y una banda sonora épica. Todo con las bondades del 5.1 de un título exclusivo para Xbox.

8,9

ADICCIÓN

El atractivo para los aficionados al rol es indudable y su facilidad de manejo le hace adictivo también a los profanos al género.

7,8


Un excelente control del juego, que se puede configurar, hace muy fácil acceder a todas las opciones.


El juego está en inglés y ya se hecha en falta opciones Xbox Live. Las animaciones con el motor del juego.


Nos ha sorprendido la gran cantidad de opciones mágicas y de combate de cada personjae. Una gran aventura.

NOTA XB MAGAZINE **7,9**

Nuestra clava estacas preferida vuelve con todas sus habilidades

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Eurocom Entertaiment Software
género: Acción	xbox live: no	distribuidor: Vivendi Universal
jugadores: 4	banda sonora propia: no	más info: www.buffygame.com/

Buffy Chaos Bleeds

La cazavampiros deja la TV pero vuelve al videojuego.

por Jetulio



Willow, la curiosa aprendiz de bruja tendrá que aprender muchos conjuros.

El enorme éxito que cosechó hace tan solo un año el título de The Collective, Buffy the Vampire Slayer, ha llevado a Vivendi Universal a producir una segunda parte de aquel juego. Con la misma jugabilidad y todo el atractivo que dio tanto éxito a su predecesor, nos llega ahora este Chaos Bleeds, un nuevo capítulo virtual para la cazavampiros televisiva, protagonizada por Sarah Michelle Gellar. Este nuevo título ha sido desarrollado por Eurocom, basándose en todos los aspectos del primer juego, pero mejorando muchos aspectos, entre ellos los gráficos .

Los amantes de la serie de televisión, apenados por su cancelación definitiva, podrán ahogar las penas echando algunas partidas a este nuevo título para Xbox, que les regala la oportunidad (a diferencia del primer juego) de manejar a todos los protagonistas de la serie. Además, para ellos cobrará mucha importancia que el juego esté basado en un capítulo perdido que nunca llegó a emitirse. En este capítulo Buffy ha perdido recientemente a su madre pero tendrá que reponerse rápido porque, como casi siempre, el mal trata de hacerse con la ciudad de Sunnydale. En el juego, como hemos dicho, tendremos también que ponernos en la piel de los amigos de Buffy (Xander, Willow, Spike, Faith y Sid), cada uno de ellos con sus diferentes habilidades, armas y características propias. Lo interesante es que nos pondremos en la piel de cada uno de ellos en diferentes momentos del juego para superar cada misión. Así, comprenderemos el argumento total de la historia,



Hechizos, magia y artes marciales por igual.

Willow es débil, pero tiene mucho poder.

Los escenarios de la serie están logrados.

Buffy sigue siendo la verdadera protagonista.

con cada personaje viviendo una situación diferente en cada punto del maldito pueblo. Además, encontraremos situaciones de batalla ante varios vampiros, donde manejaremos a Buffy y nos acompañarán, manejados por el propio juego, algunos de nuestros compañeros.

El sistema de combate vuelve a ser el gran atractivo del juego, con un gran arsenal de armas (ballestas, espadas, palas, cruces, armas de fuego y, por supuesto, estacas de madera). Tendremos que fijarnos bien en nuestro suministro de estacas e ir recogiendo estas por todas partes, ya que tras concluir un combate siempre tendremos que eliminar a los vampiros con una buena estocada en el corazón. La variedad de carateres viene muy bien a las necesidades del juego, ya que cada uno de ellos tiene una especialidad que nos vendrá muy bien en el transcurso de las misiones. Por ejemplo, Buffy, Spike y Faith son muy buenos en la lucha cuerpo a cuerpo y despliegan un gran número de combos y ataques de artes marciales, ideales para quitarse a los vampiros de encima. Por el contrario, Willow no es muy buena en los combates directos pero es capaz de ir aprendiendo un gran número de hechizos imprescindibles para superar algunos de los obstáculos del juego. Sid, por su parte, no es tan poderoso en el combate como sus compañeros, pero su reducido tamaño de marioneta le otorga otras ventajas, como la rapidez y la capacidad de meterse en cualquier sitio. Los combates, en general, resultan mucho más realistas que en la versión anterior y se han mejorado sus controles. El apartado gráfico del juego está bastante mejorado y los 60 frames por segundo y la opción 'widescreen' del juego le sienta muy bien. El audio, en 5.1 y con toda la banda sonora propia de la serie. Eso sí, las voces son en inglés.

Otro de los grandes atractivos de este segundo capítulo son los modos multijugador, que permiten jugar hasta con cuatro personajes a pantalla partida. Muy entretenido, como el primero.

El veredicto

JUGABILIDAD
Los controles son muy similares al primer título, lo que resulta una gran notiica. Además las nuevas opciones y los diferentes personajes le dan mucha mas vida.
8,1

GRÁFICOS
Muy mejorados y con un nivel más que aceptable para nuestra consola.
7,7

SONIDO
Las voces, ruidos, efectos y banda sonora de la serie. Una gran noticia para sus fans. Incluye Dolby Digital.
8,0

ADICCIÓN
Al igual que su predecesor, que fue todo un descubrimiento para los amantes del género de la acción, resulta tremendamente adictivo por sus combates.
8,5

☺ El sistema de combate, la alternancia de personajes, los modos multijugador y los gráficos.

☹ El juego está en inglés y hubiese estado bien alguna capacidad online.

! Los amantes de la serie van a adorar este juego, tanto o más que el primero.

NOTA XB MAGAZINE **8,2**

Las piruetas y saltos imposibles nos darán muchos puntos.

Un adictivo título de misiones y conducción agresiva encima de una moto

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,99 euros
género: Deporte
jugadores: 2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Deibus
distribuidor: Virgin
más info: www.deibus.com





Los diferentes niveles son de lo más variado, desde una granja a una gran ciudad.

FREESTYLE METAL X

Tal vez el más loco juego de motocross hasta la fecha

por Jetulio

Uno puede ver la carátula y el título del juego y no darse cuenta de que está ante un juego de motocross, eso si, un juego de motocross salvaje. Con las letras del logo recordando al logotipo de la banda californiana Metallica, no podemos esperar otra cosa que un videojuego de lo más frenético y loco, que cuenta con una banda sonora de auténtico lujo, con temas de Twisted Sister, Motorhead, Motley Crue, Megadeth, Judas Priest y otras bandas más jóvenes de nuevo metal. Con esta música inundando nuestro salón y los rugidos de nuestras motos siguiendo el compás, uno se contagia de adrenalina.

El juego nos permite elegir entre 16 personajes en un principio, pilotos que incluyen a corredores amateurs y a 9 de los más locos pilotos en este deporte (como Clifford "The Flyin' Hawaiian" Adoptante o "Mad Mike" Jones). A todos ellos, además de un buen número de extravagantes corredores extra, tendremos que ir desbloqueándolos. También tendremos que ir abriendo los diferentes niveles, escenarios enormes para ir realizando pruebas y retos constantes, que nos llevarán desde montañas nevadas a las calles de enormes ciudades. En todos estos niveles (un total de 8 repartidos en un mapa al que tendremos acceso desde el menú principal) tendremos disponibles tres o cuatro competiciones: Big Air, Freestyle (para ir a nuestro aire sin retos ni prisas), carrera (el modo principal,

Desbloquea todos los escenarios ganando puntos y realizando todas las misiones.



La contundente banda sonora mos inspira estas locuras.

Podemos cambiar de cámara y vernos desde cualquier ángulo en el trancurso del juego.



Tienes que estar atento al nivel de daño que puede acumular la moto.



Un juego basado en misiones al más puro estilo Tony Hawk, pero con rugientes motos

un completo paseo por todo el escenario para ir completando todos y cada uno de sus retos) y subida de colinas (para retar a otros corredores). Para desbloquear el nivel siguiente será necesario superar todos los retos del modo carrera. Además de estos modos principales de competición, también nos encontraremos con pruebas paralelas, unos eventos que se van creando según ganamos popularidad y dinero en el modo carrera. Estos pueden ser 'Area Daredevil' (salto de autobús, la pared de la muerte, el túnel de fuego...) o el 'Circuito Olímpico' (salto de longitud, salto de altura, vuelo libre y salto de ski).

La jugabilidad es total y los controles muy sencillos. Aunque pueden configurarse, los gatillos R y L sirven para acelerar y frenar, respectivamente, los botones A, B, X e Y para realizar diferentes combos y piruetas en el aire y los botones Negro y Blanco para pasar de la habitual cámara en tercera persona, a unos ángulos libre de cámara para ver nuestras piruetas desde cualquier posición. Durante nuestros locos paseos por los escenarios, nos encontramos con muchos personajes (sobre todo bellas muchachas en bikini) con los que podremos hablar. Estos serán los que nos planteen cada reto y nos expliquen cómo podemos llevarlo a cabo. Mientras haya un reto sin hacer, el personaje en cuestión tendrá un icono sobre su cabeza. En el escenario también podemos encontrar píldoras de puntos y otras que multiplican la velocidad de la moto durante segundos.

Como es habitual, podemos ir aumentando nuestra puntuación realizando cientos de combos diferentes en las rampas, half pipe, tubos, tejados y demás elementos del terreno. También podemos ir marcando los récords de salto más largo, caída más prolongada, mayor tiempo en una suela rueda, etc., de cada escenario. El apartado gráfico del juego está bastante trabajado y el motor funciona de una forma muy suave y correcta. Los efectos de luces y sombras, así como el polvo y humo de la moto es de lo mejor de este apartado. Tal vez lo peor en este aspecto son las caídas de nuestro personaje. Parece un muñeco de trapo y expulsa borbotones de sangre a lo loco.



El veredicto

JUGABILIDAD
A pesar de que los escenarios tienen limites, estos son enormes y las posibilidades con los combos, pruebas, etc., son ilimitadas. Los sencillos y suaves controles les ayudan mucho. **8,1**

GRÁFICOS
En general cuenta con un buen apartado gráfico para su género. Los efectos de luz y los movimientos de corredores y motos son lo más logrado. **7,5**

SONIDO
Las voces están en inglés, pero los efectos sonoros son muy contundentes, tanto como su banda sonora 'metalera'. **7,4**

ADICCIÓN
Su dificultad media, sus intuitivos controles y lo frenético de su jugabilidad y banda sonora, lo hacen tremendamente divertido. **8,2**

☺ Un gran juego dentro de su género, con muchos modos para uno o más jugadores.

☹ Está en inglés, no dispone de Xbox Live y algunos trucos son realmente imposibles.

! Lo más aprecido a juegos como Tony Hawk´s Pro Skater pero con una moto como protagonista.

NOTA **7,8**



El aspecto oscuro y lóbrego de los escenarios le viene que ni pintado.

Un juego de rol con sabor clásico y sólo aptos para adictos al género.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,99 euros
genero: Rol
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Arkane Studios
distribuidor: Virgin Play
más info: www.arxfatalis-online.com

ARX FATALIS

Un RPG puro y en primera persona

por Jetulio



Un desafiante caballero nos está pidiendo explicaciones.

Arx Fatalis ha sido un proyecto de una desarrolladora francesa, Arkane Studios, y que ha ilusionado a muchos nostálgicos jugones, todos aquellos que se iniciaron en esto mucho antes de que la saga Baldur´s Gate viera la luz. Una aventura con sabor añejo y en primera persona, pero que añade las nuevas posibilidades técnicas que ofrece la programación y los motores gráficos de la actualidad. El juego, que en un principio sólo iba a ser lanzado para PC, llega también a Xbox gracias a un acuerdo de última hora entre la editora DreamCatcher y los Estudios Arkane.

La historia de Arx Fatalis nos sumerge en un mundo medieval que ha sufrido una horrible desgracia, ya que un día el sol se ocultó para siempre y convirtió al mundo en un lugar frío y hostil, donde la vida era casi imposible. Unidas en la desgracia, las tres grandes razas comenzaron a construir enormes ciudades subterráneas donde poder cobijarse. Durante un tiempo, la vida volvió a hacerse paso y las grandes ciudades subterráneas comenzaron una nueva era de prosperidad pero, como siempre, las envidias y bajas pasiones de las almas humanas (y no humanas) crearon pequeños y grandes conflictos. Pero, como las desgracias nunca vienen solas, una secta secreta hizo un pacto con un poderoso demonio llamado Akbaa, bajo la promesa de que este devolvería la luz del



Los escenarios es de lo más logrado del juego.

Un mundo medieval ha inspirado todos los diseños.

Los enemigos tendrán, generalmente este horrible aspecto.

sol a la tierra si estos le daban paso al plano terrenal. Lógicamente el demonio mentía y el irresponsable acto de esta secta dio paso a una desgraciada era de terror. Nosotros tendremos que meternos en la piel de un 'héroe en potencia' que tendrá que intentar sobrevivir en esta dura época y que estará llamado a derrocar a Akbaa y, tal vez, devolver la luz del sol a su mundo.

Nada más comenzar a jugar, tendremos que elegir la cara de nuestro personaje (sólo entre un total de cinco modelos diferentes, aunque esto da un poco igual porque nunca veremos la cara de nuestro héroe durante el juego). También tendremos que repartir un buen número de puntos entre las diferentes cualidades físicas y psíquicas de nuestro héroe: fuerza, destreza, inteligencia, etc., que están luego desglosadas en muchas habilidades más específicas. Tras esto, nuestro personaje aparece de la nada hechizado, desnudo y con la mente completamente en blanco, para ser inmediatamente encerrado en una celda goblin. Sólo consiguiendo huir de la celda y de los peligrosos carceleros, a través de un infecto agujero repleto de arañas y demás engendros, la historia y destino de nuestro héroe se irá aclarando.

Como ya hemos dicho, Arx Fatalis es un juego en primera persona y los movimientos de ratón de la versión PC han sido aquí suplantados de una forma bastante aceptable. Como ocurre con el manejo clásico de los shooter, el stick izquierdo nos sirve para girar nuestro punto de vista mientras que el derecho sirve para desplazarnos. Una mira en el centro sirve de puntero y se ilumina cuando pasamos sobre un objeto con el que podemos interactuar. El botón A sirve de botón de acción y el botón B es el que nos coloca en el modo lucha, cuando lo pulsamos vemos a nuestro personaje empuñar el arma que tengamos seleccionada. Estas comprenden un amplio repertorio, tanto de lucha cuerpo a cuerpo como para largas distancias. Los combates se desarrollan en tiempo real y su control es muy sencillo y entretenido. El botón X da paso al 'modo conjuro', donde podemos desplegar las magias que hayamos aprendido, haciendo girar el puntero.

El stick analógico izquierdo sustituye el puntero del PC para dibujar hechizos en el aire

El veredicto

JUGABILIDAD 7,0
Se ha logrado un buen control con el pad de Xbox y son tantas las posibilidades de sus sencillos menús (combinar y usar objetos, etc.) que el juego gana muchos enteros.

GRÁFICOS 6,8
No van a sorprenderte si estás acostumbrados a grandes juegos en Xbox, pero para ser u juego de rol no anda mal en este apartado.

SONIDO 6,5
No nos ha sorprendido demasiado y las voces de los personajes están en inglés. Al menos, aprovecha el 5.1.

ADICCIÓN 7,0
Este es un título de rol muy cercano a los clásicos juegos de papel y dados (aunque con combates en tiempo real) y sólo enganchará a adictos al género.


Es un juego de rol como los de antaño y esto puede enganchar a los nostálgicos. Los gráficos cumplen.


EL juego está en inglés, con el trastorno que esto conlleva tratándose de un juego de rol, donde hay un gran repertorio de conversaciones.

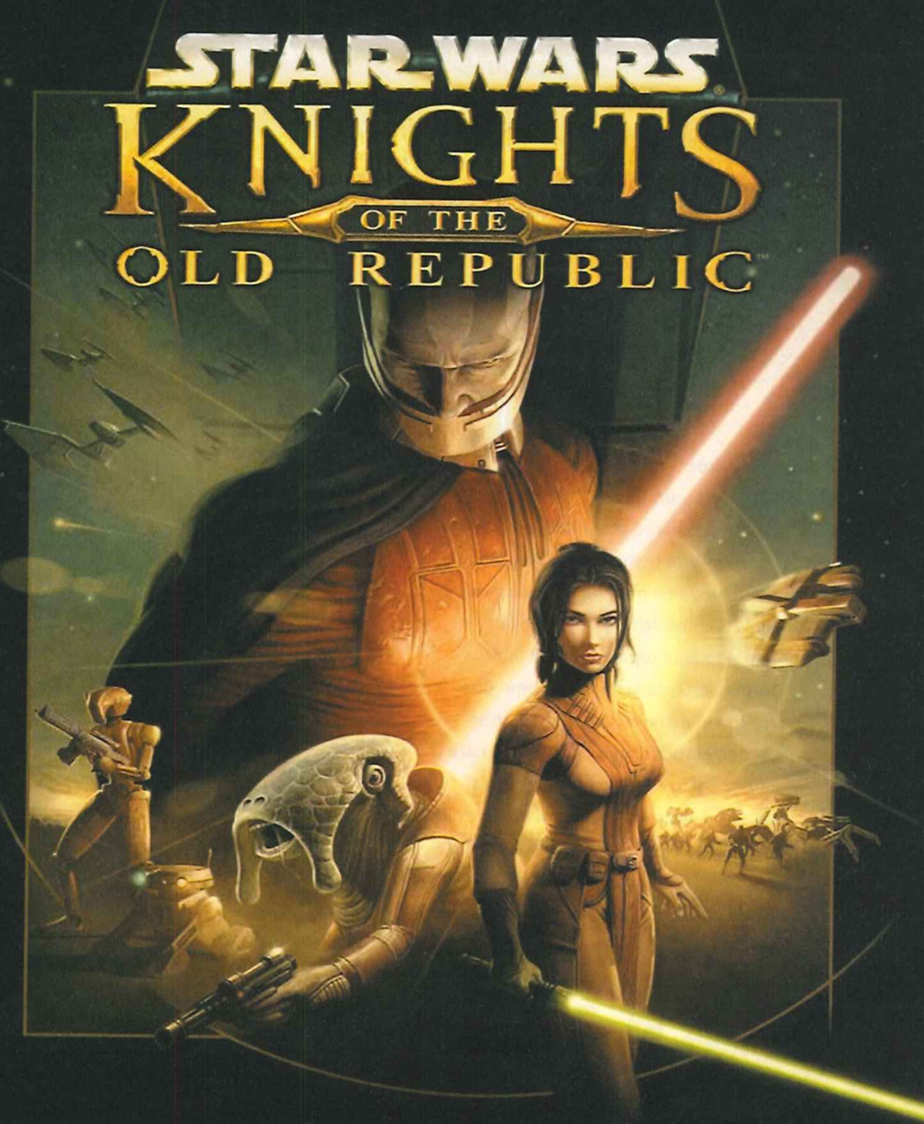

Una enorme variedad de conjuros y una gran libertad de acción. La inteligencia artificial está lograda.

NOTA


6,0



TE REGALA 5 COPIAS DE





ENVÍA UN RELATO DE 30 LÍNEAS BASADO EN EL UNIVERSO DE LA ANTIGUA REPÚBLICA AL EMAIL: XBM@MKM-PI.COM O A LA DIRECCIÓN: AVENIDA DEL GENERALÍSIMO Nº14, 2ºB 28660 BOADILLA DEL MONTE (MADRID) INDICANDO EN EL ASUNTO O EN EL SOBRE: "CONCURSO KOTOR"

LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN SU COPIA DE STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA POR CORREO CERTIFICADO



MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: xbm@mkm-pi.com

COMUNIDAD



GANADORES BRUTE FORCE XB 15

Sebastián Arteta (Ávila)
Germán Fernández (Tarragona)
Álvaro San Millán (Alicante)
David Sánchez (Barcelona)
Fernando Monterroso (Barcelona)

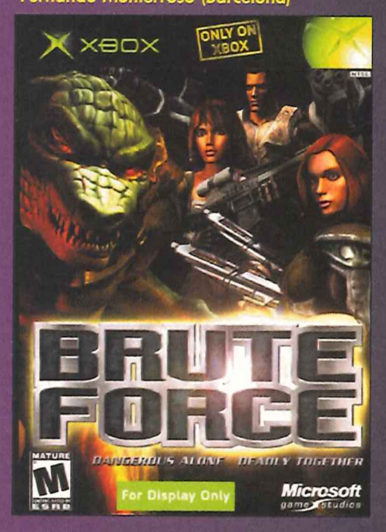


IMAGEN DEL MES

Un lector nos envió este documento hace algunos días al email de la revista y la verdad es que nos estuvimos riendo durante un buen rato. Si tenéis cosas ingeniosas que mostrarnos o dudas que preguntarnos e incluso quejas, envíanoslas a XB MAGAZINE xbm@mkm-pi.com

Los videojuegos no afectan a los niños:
Quiero decir,si Pac-Man nos hubiera afectado de niños, estariamos todos moviendonos por habitaciones oscuras, tragando pastillas magicas y escuchando musica electronica repetitiva.

Kristian Wilson, Nintendo Inc. 1989

DIRECTORIO DE TIENDAS





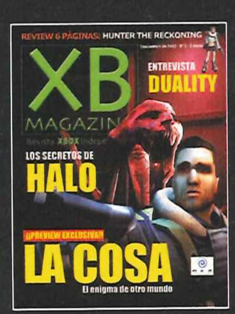
SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%







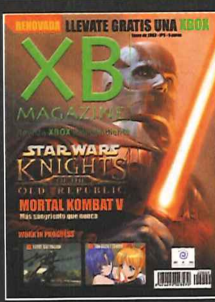




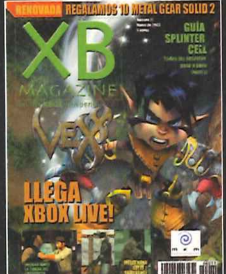






















11 números por 45 euros

Nombre ____________ Apellidos ____________ CIF ____________

Dirección ____________ C.P. ____________

Localidad ____________ Provincia ____________ Teléfono ____________ e-mail ____________

Forma de Pago:

○ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

○ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ____________ C.P. ____________ Provincia ____________ Localidad ____________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

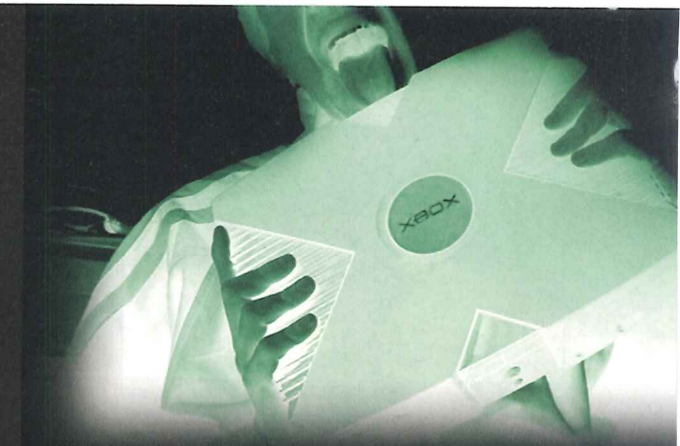
Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Clave del banco | Agencia | DC | nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ____________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

____________, a ____________ de ____________ de 200☐
(Población) (Fecha) (Mes)

(Firma del titular)



LIVE MÁS, MEJOR... Y AHORA A COMPETIR

Desde hace unas semanas estamos viendo que las consolas que se conectan a Xbox Live se van actualizando con la nueva dashboard, del mismo modo si entramos en la web www.xbox.com todo se habrá visto renovado... es la estrategia de Microsoft para hacer que la gente que utiliza Xbox, utiliza internet y tiene el servicio Xbox Live empiece a crear círculos de amigos que se vayan uniendo en comunidades de usuarios que creen "la Comunidad Live".

Para esto, la gente de Microsoft está llegando a utilizar una plataforma como es el Passport .Net que nos permite linkar nuestro gamertag con una dirección de Messenger, un email y una serie de comunidades de usuarios. Estamos fichados. Pero en este caso es bueno estar fichado porque puedes estar chateando por el messenger, con la consola apagada para que se enfríe tras las cuatro horas consecutivas de Top Spin y recibir una alerta en tu cuenta de Messenger:

"Uno de tus amigos quiere jugar contigo a tal juego o tal otro a través de Xbox Live"... ¿no es genial? Ami me lo parece, pero lo que más me gusta de todo es que empiece el juego de verdad con XSN, la colaboración de Microsoft y la cadena de deportes norteamericana ESPN, una plataforma que acogerá campeonatos deportivos online con todas las estadísticas del mundo, todas las ligas de cada país, cada pequeño torneo... en definitiva, una enorme base de datos de enfrentamientos deportivos que, además, nos permitirá crear nuestras propias competiciones y hacerlas un poco "legales" y fáciles de administrar en cuento a puntuaciones y demás.

Y para XSN ya se empiezan a confirmar juegos. Uno que ya llegó es NFL Fever 2004 (que se ha salido de nuestra revista por problemas de espacio), Top Spin (simplemente genial... más aún cuando la Kournikova lo anuncia y esto sí que es promoción para XSN), NBA Inside Drive 2004, Links 2004, RalliSport Challenge 2 (confirmado en el X03), Amped 2,... y quien sabe si PES 3 (espero que alguien de Konami haya escuchado nuestras plegarias).

DACLOGO.com

¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

¡NUEVO! DAC & WAP



TODOS LOS VIERNES Novedades Productos en WAP

- MELODÍAS POLIFÓNICAS!
- WAP CHAT! • KAMASUTRA!
- SALVAPANTALLAS DIGITALES!
- CITAS WAP!

¡SÓLO VÍA WAP!!!

¿Se han vuelto locos en DACLOGO?
¡Logos, melodías, imágenes de sexo, juegos y muchos más completamente GRATIS!!!
Si, lo has leído bien; todo gratis vía DAC&WAP!!!

Si, lo has leído bien: haces una conexión al portal DAC & WAP y puedes descargar lo que deseas. ¡Sin Ningun límite, rápido y barato!
¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP.TODOS los productos que recibes o envías son GRATIS!
Lo único que tienes que hacer es enviar un sms: **WAP al 7676** y recibirás la configuración WAP que necesitarás.
Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC €1,06 inc IVA / pm.

WAP adecuado para móviles: SIEMENS, SONY-ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, NOKIA



LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS!!!

MENSAJES: WAP al 7676

¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

¡DACW@P-Postales!! ¡Nuevo!

La forma más original de sorprender a tus amigos!!
Encarga una postal WAP digital y añade tu propio texto!!
Da el número de móbil del receptor y nostros nos encargamos de lo demas.

Vacaciones · Que mejores · Perdon · Amor · Cumpleaños

Fiesta en la playa 783027	Aqui hace calor 783026	Atención por favor 784019	Somos demasiado diferentes 782014	Te quiero 781028	
Feliz Verano 783034	No te calientes la cabeza 783039	Aterriza com puedas 784013	Perdona las molestias 782010	Te Extraño Mucho 781046	Feliz Cumpleaño 780007

Ir a DAC WAP para las postales WAP más actuales!! SMS WAP al 7676 para la configuración

Lista España

CLÁSICA		POLI	CLÁSICA		POLI
306384	20 De Enero	406384	306416	Ying yang	406416
306321	Ojú	406321	306352	El viaje	406352
306357	Crazy in love	406357	306375	Crazy beat	406375
306440	Uno más uno son siete	406440	306385	Hipnotizadas	406385
306315	Son de amores	406284	306455	La paga	406455
306306	Besa mi piel	406306	306205	Get busy	406205
306305	La madre de Jose	406305	306341	Something beautiful	406341
306454	Down	406454	306415	Quiero besarte	406415
306369	Mas que nada	406369	306417	In-tango-in-grid	406417
306406	Going under	406406	306443	Jump, jump!	406443
306351	Quiéreme otra vez	406351	306418	Entre tu y yo	406418
305294	Anyone of us	400254	306441	Au soleil	406441

Cine / TV

CLÁSICA		POLI
304474	La Pantera Rosa	400186
302479	Popeye	400187
300188	F del sábado noche	400188
300190	El Pájaro Loco	400190
300319	Vacaciones en el mar	400319
302253	Air Wolf	400418
302255	Annie / Tomorrow	400419

¡NUEVO! PIDE YA SONIDOS REALES PARA TU MÓBIL! CRAZYSOUNDS

Cine / TV

CLÁSICA		POLI	CLÁSICA		POLI
300135	Expediente X	400135	300170	Seinfeld	400170
300140	Los Pitufos	400140	302517	Starwars	400171
300142	ET	400142	300172	Twin Peaks	400172
300143	Los Cazafantasmas	400143	300173	Westside Story	400173
300144	Grease	400144	300174	El Mago de Oz	400174
300146	Indiana Jones	400146	300176	Beverly Hills 90210	400176
303036	James Bond	400147	300178	Belleza y poder	400178
300149	Casado y con hijos	400149	302515	Bonanza	400179
300150	Miami Vice	400150	300180	Dr. Who	400180
300151	Monty Phyton	400151	302472	Inspector Gadget	400183

Crazy Sounds

Coche de carreras	480000
Rana	480001
Sirena de Policía	480002
¡Gritar!	480003
Orgasmo	480005
Reloj Cucu	480006
Lobo	480007
Risas	480008
Baile Indio	480009
Tirar de la Cisterna	480011
Caballo	480013
Horror	480014

LA LÍNEA DEL BROMISTA

La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidísimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- La línea telefónica pinchada
- El coche robado
- El tartamudo
- La multa de "Basta ya"
- La intimidación sexual
- Ya basta de fastidiar
- Exámenes robados
- Eres muy guapo
- La tienda de muebles
- El Sindrome de Tourette
- Un día libre de clases
- El limpiador de ventanas
- El premio de lotería
- Un ladrón en la casa
- El fraude fiscal
- La chica encinta
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- Moniques Eroshop
- Los libros prestados de la biblioteca
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado

¡Escuchalo en directo y empieza a reir! **806 - 4444 20**

1,06€ inc IVA/min.

PEDIDOS VIA SMS!!!

Hacer Pedidos es simple y fácil vía SMS 7676 Envia un SMS con las letras XB y EL CÓDIGO DE PRODUCTO al 7676 (logo, grupologo, Salvapantallas digitales, melodías o Mensajes con Imagen) **7676**

Adecuado para los clientes de Movistar, Amena y Vodafone 1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464.

SMS POR EJEMPLO: XB 255738 al 7676

Teléfono de pedidos: 806- 4444 04 1,06€ inc IVA/min.

TODOS LOS VIERNES Novedades melodías en WAP

NUEVO SALVAPANTALLAS DIGITALES NUEVO

para todos los móviles compatibles con este servicio

¿Te gustaría tener una fotografía moderna, sexi, atrevida en tu móvil? Nosotros lo tenemos! SALVAPANTALLAS DIGITALES para tu móvil!



Y más: Panasonic GD87, Toshiba TS21i, Sharp GX10, NEC N21i, N22i, Sagem MY-X5

Visita nuestra página WEB y encontrarás más de 500 salvapantallas digitales!!! www.daclogo.com

MENSAJES CON IMAGEN





PIROPOS! Esto es para un verdadero DON JUAN. Envía un SMS para ganar el amor de tu vida.
SMS: PIROPOS al 7676

CHISTES VERDES! Estos son los chistes más divertidos que puedes encontrar. ¡Así que no pierdas más tiempo!
SMS: CHISXXX al 7676

CONSEJOS PARA HACER EL AMOR! Intenta algo diferente, algo nuevo. Envia un consejo útil a tu pareja para animar tu vida.
SMS: CONSEXXX al 7676

CHISTES! Estos son los mejores y más originales chistes que puedes encontrar. Envíanos un SMS y empieza a reír con tus amigos. **SMS: CHISTES al 7676**

1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464

ERES TEX.

ERES HAWK.

ERES BRUTUS.

ERES FLINT.

SÓLO EN XBOX

ERES BRUTE FORCE.







Año 2340. Existen más de cincuenta galaxias pobladas de habitantes. Una invasión alienígena amenaza con destruir todo organismo viviente y la Confederación de los Mundos se ha visto obligada a convocar a su Unidad de Fuerzas de Élite. Su nombre es Brute Force y tú estás al mando. Dispones de total autoridad sobre cada uno de los cuatro mercenarios más despiadados del universo. Una francotiradora letal, una soldado de reconocimiento, un alienígena salvaje y un guerrero de asalto sin escrúpulos. Tus conocimientos en materia de lucha de comandos nunca han sido tan requeridos. Tienes que guiar a estas fuerzas de combate a través de más de 20 misiones y 6 mundos diferentes y exóticos. Dependiendo de cada situación deberás elegir al miembro de Brute Force más indicado para combatir. Ya sea jugando solo, o en colaboración con otros jugadores, la intensidad de las batallas irá en aumento, la trama se irá complicando y la acción se llegará a convertir en una auténtica adicción. Además, si acudes a Xbox *Live*, podrás descargar nuevas misiones y campañas inéditas completas. Es una experiencia de dimensiones tan épicas que sólo podía existir dentro de Xbox®. Buena suerte a los cuatro.



PLAY MORE

www.xbox.com/es/bruteforce